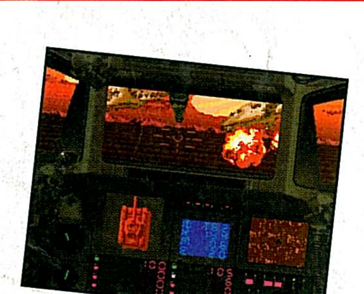


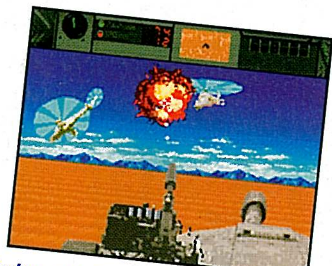
Nº 18
350 ptas.
OK SUPER
CONSOLAS
WARIO LAND
COMO SER MALO Y DISFRUTARLO
FUTBOL A GO-GO
PREVIEWS DE:
• WORLD CUP USA '94
• FIFA INTERNATIONAL SOCCER
SPRING 94
ECTS
DESCUBRE TODAS LAS NOVEDADES DE LOS PROXIMOS MESES
MP MULTIPRESS
8 414090 202770 00018

ES TIEMPO DE UN AUTÉNTICO COMBATE MORTAL





En el crepúsculo los duelos nocturnos contra un enemigo bien equipado pondrán a prueba tu habilidad táctica.



Sube a la torreta para alcanzar a los atacantes con el cañón Phalanx de alta velocidad.





Llama a los F-15 de apoyo para que ataquen y aniquilen cualquier resistencia enemiga.



¡Impacto mortal! Revive tus victorias con repeticiones en vídeo de cómo destruyes al enemigo.

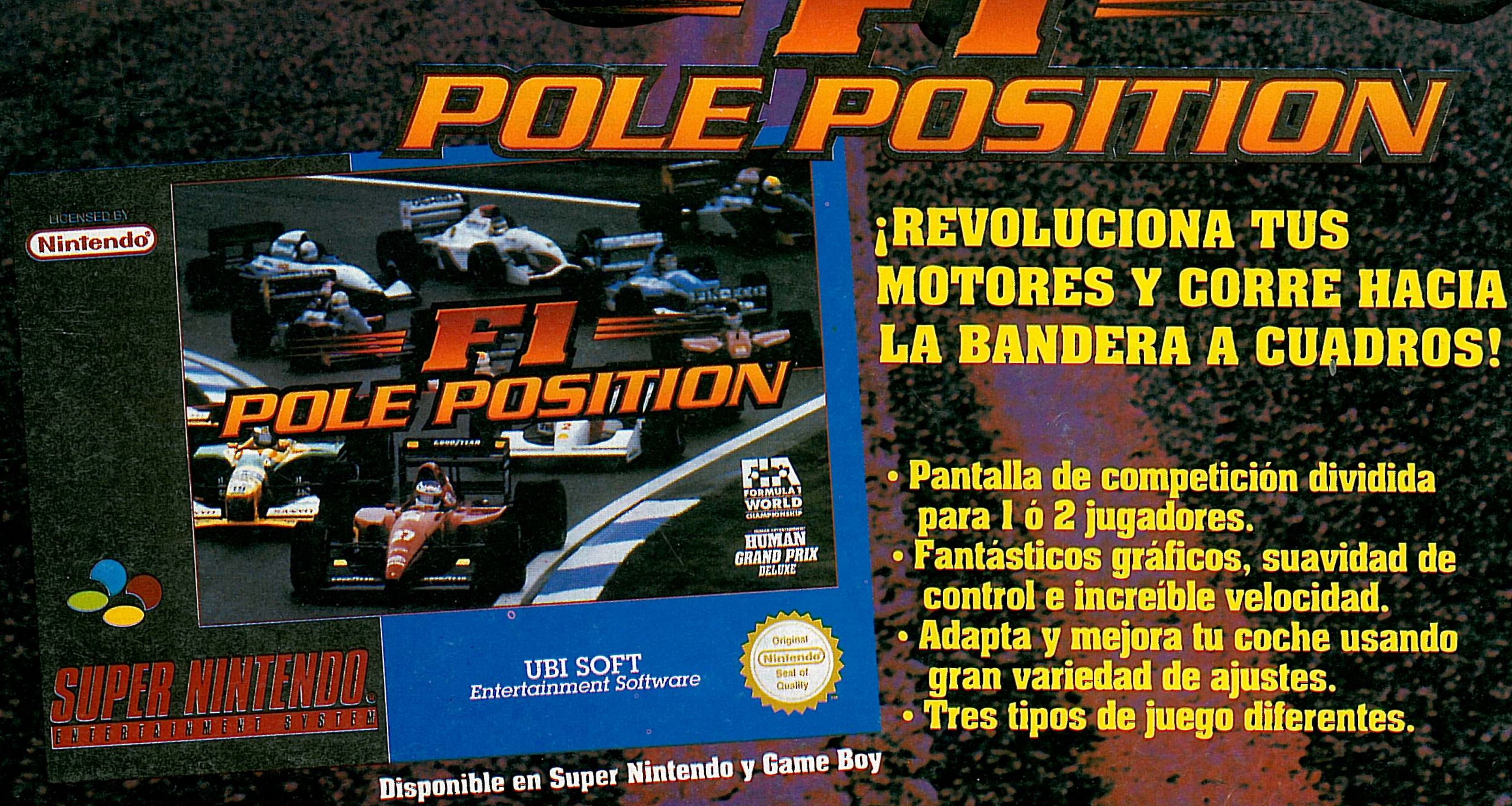


La simulación es tan realista que incluye lanzaderas de misiles Patriot.



Distribuido por:





F1
POLE POSITION
LICENSED BY Nintendo
F1 POLE POSITION
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
HUMAN GRAND PRIX DELUXE
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
UBI SOFT Entertainment Software
Original Nintendo Seal of Quality
¡REVOLUCIONA TUS MOTORES Y CORRE HACIA LA BANDERA A CUADROS!
· Pantalla de competición dividida para 1 ó 2 jugadores.
· Fantásticos gráficos, suavidad de control e increíble velocidad.
· Adapta y mejora tu coche usando gran variedad de ajustes.
· Tres tipos de juego diferentes.
Disponible en Super Nintendo y Game Boy

OK SUPER CONSOLAS

SUMARIO



SECCIONES

Muchas sorpresas te aguardan este mes en la revista que acabas de comprar. Desde las Super News, en las que te hablaremos de un revolucionario periférico de la más rabiosa actualidad, hasta la Tierra de las Consolas, con la continuación del especial Bola de Dragón, encontrarás lo mejor de lo mejor en lo que se refiere a videojuegos. Además, como ya habrás observado, este mes te obsequiamos con la segunda entrega del libro con los mejores trucos para las consolas de Nintendo.

Nada más empezar la revista, podrás disfrutar de un reportaje sobre la edición de primavera del E.C.T.S., en el que tendrás la oportunidad de alegrar tu vista con las novedades que aun no han llegado a nuestras fronteras. Más tarde llegará un reportaje de Bandai, el Bazar con sus increíbles "cachibaches", y nuestro plato fuerte, la Pasarela, en la que haremos un cuidado y profundo repaso a los juegos que acaban de salir al mercado. Pero lo bueno no acaba aquí, pues además tienes dos paginitas repletas de trucos para esos juegos que se te resisten.

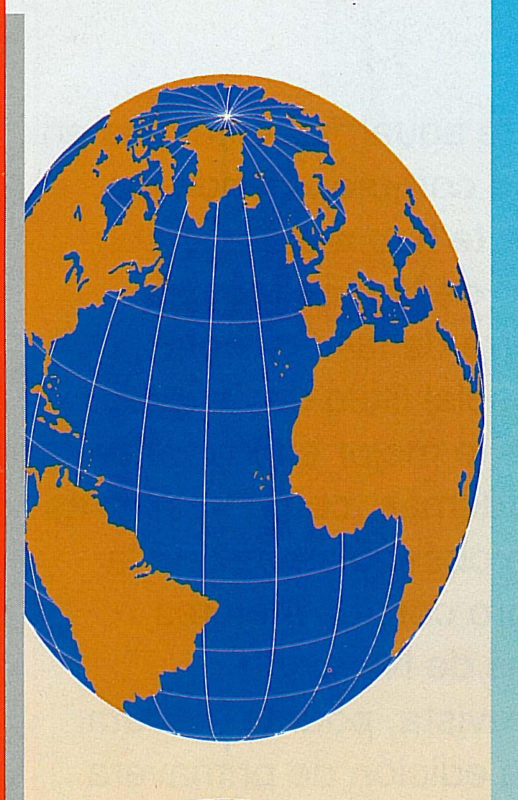
Con el Mercadillo y sus insuperables ofertas cerraremos un mes más esta revista que ni siquiera has empezado a leer aún.

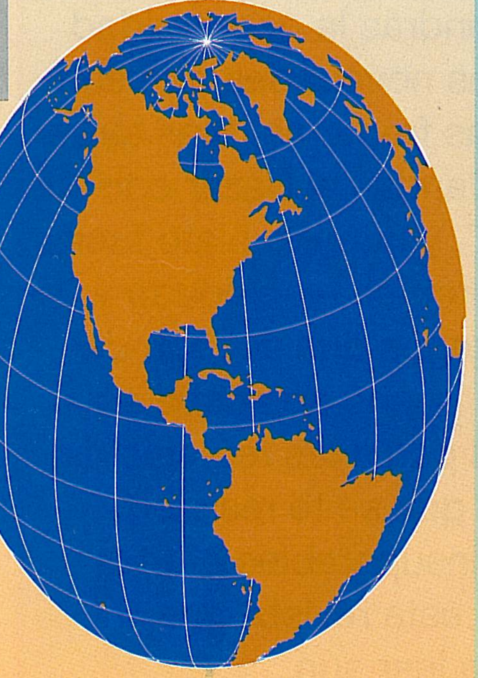
¡Pero bueno!, ¿a qué esperas?...

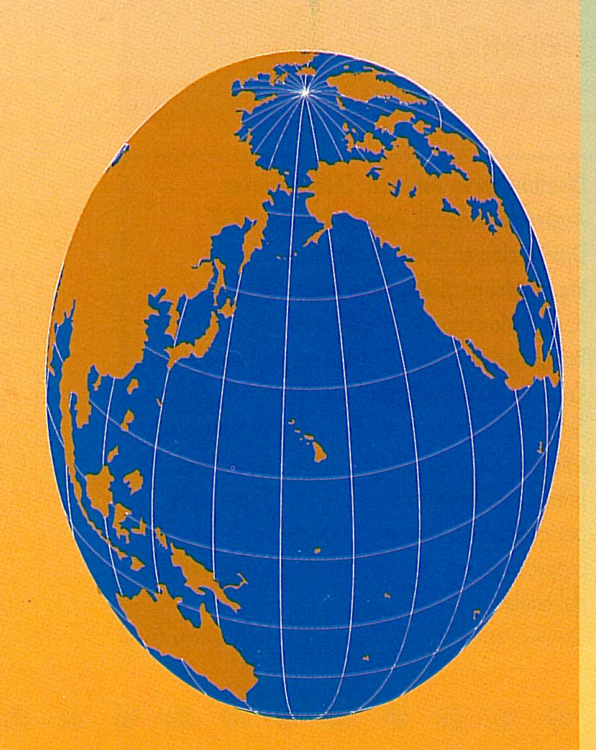
Director: José Emilio Barbero
Redactores: Carlos F. Mateos, Enrique Maldonado
Colaboradores: Mr Lynch, Marcelo Amuchástegui, El Chip Anónimo
Diseño: Luis de Miguel, Estudio
Jefe de Publicidad: Esther Lobo
Fotografía: Eduardo Urech
Publicidad y redacción:
Pza. República del Ecuador, 2, 1º B
28016 Madrid
Teléf.: 457 53 02/5203/5608
Fax: 457 93 12

Editorial Multipress, S.A.
Director General: Julio Goñi
Director de publicaciones: Saúl Braceras
Director de producción: Julio Rodríguez
Administración y suscripciones: Tel: 457 93 29 Fax: 458 18 76
Preimpresión: Lumimar, Albasanz, Nº 48-50, 4º, Madrid.
Imprime Color Press, S.A.
Depósito legal: M-38.555-1992
Printed in Spain V 94
Distribuye COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Teléf.: (93) 680 03 60

Distribución en América Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe Interior: DGP
Distribución en Chile: El Molino.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.)
Pasaje Sudamérica, 1532, Buenos Aires, Argentina.
Canarias, Ceuta y Melilla: 350 Ptas.







SUPER GAME BOY

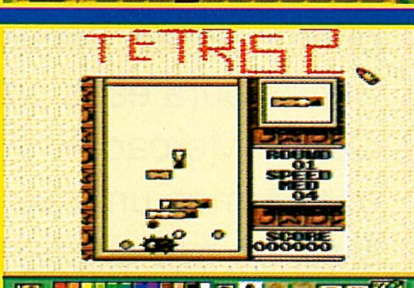
¡ALUCINA EN COLORES!

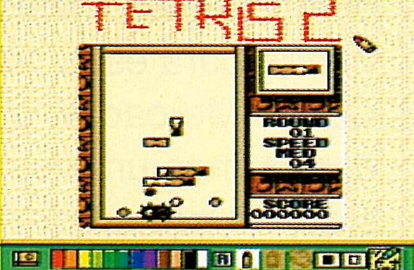


Tenemos que confesarlo... estamos auténticamente deslumbrados. Y es que la última invención de Nintendo es sencillamente alucinante. Vamos a ver, ¿qué os parecería poder conectar todos vuestros cartuchos de la Game Boy a la Super Nintendo para poder así jugar comodamente en la televisión? Estupendo, ¿no? Bueno, ¿y que diriais si además pudierais colorearlos y hacer un sinfín de modificaciones a vuestro propio gusto? Si, estamos de acuerdo, parece increible pero es cierto, y lo es gracias a un ingenioso "aparatito" que ha sido bautizado como Super Game Boy. Su aspecto es bastante similar al de un cartucho de Super Nintendo, pero una vez conectado a tu consola e introducido un juego de Game Boy, te permitirá acceder a una serie de potentes menús donde podrás realizar y activar diferentes posibilidades. Como muestra sirvan las pantallas que acompañan estas lineas, preludio de nuevas informaciones que os iremos ofrciendo próximamente.











DRAGON BALL Z

● (MEGA DRIVE)

Lo que hasta hace bien poquito era sólo un rumor, esta ya plenamente confirmado. Todos los usuarios de la 16 bits de Sega van a podercontar dentro de aproximadamente un mes con la esperada versión para la Mega Drive de «Dragon Ball Z». Atentos a nuestro próximo número porque os ofreceremos amplia información de este super cartucho.

WORLD CLASS SOCCER

● (SUPER NINTENDO)

Aunque ya desfilara por nuestra sección de pasarela el mes pasado, tenemos que facilitaros dos importantes informaciones acerca de este juego de Acclaim: la primera, que finalmente no va a llevar en España el nombre de Ryan Gyggs, y la segunda que su lanzamiento es ya inminente.

LA LOCURA VIKINGA DE SUPER NINTENDO

Hace 800 años que salieron de casa y están esperando que alguien les ayude a volver.

¿Y AHORA QUE LE DIGO A MI MADRE?

OS DIJE QUE DESPUES DEL PRIMER FIORDO A LA DERECHA

ESTOY HASTA EL CASCO DE DAR VUELTAS

THE LOST VIKINGS

LLEVALES A CASA

- MAS DE 35 NIVELES.
- TEXTOS DE PANTALLA EN CASTELLANO.
- CONTROL SIMULTANEO DE LOS TRES PERSONAJES.

Nintendo®

Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

REPORTAJE

E.C.T.S SPRING'94

Con una inusitada asistencia de público, se celebró en Londres la edición de Primavera del E.C.T.S. '94, a la que como cada año asistieron las compañías más importantes del mundo del videojuego para mostrar sus próximas novedades.



LONDRES, CAPITAL



Desde el día 10 al 12 de Abril, Londres -más concretamente el London's Bussines Design Centre- volvió a convertirse en la capital europea del videojuego. La presente edición de Primavera del E.C.T.S. (European Computer Trade Show), sin duda la feria más importante a nivel europeo para el mundo del videojuego, sirvió para que se confirmasen las expectivas respecto a la anunciada salida de la crisis de un sector, que no parece haber sido afectado gravemente por la recesión de la pasada campaña.

Dos circunstancias parecieron confirmar este hecho: por un lado la abundante asistencia de publico al recinto donde se celebró la feria (nos atreveriamos a afirmar que se duplicaron las cifras del pasado año en este particular), y por otro la sorprendente avalancha de nuevos lanzamientos que tanto las grandes como las pequeñas compañías presentaron, tema este que va a ocupar el resto de las páginas que dedicamos al E.C.T.S. Spring '94, y que hemos desgranado por compañías para facilitaros su lectura. Un consejo: si queréis estar informados de todos los juegos que serán lanzados al mercado durante los próximos meses, no dejéis de leer ni una linea de este exhaustivo reportaje.

VIRGIN: LLAMANDO A LAS PUERTAS DE HOLLYWOOD

Además de presentar algunas nuevas versiones ya terminadas de «Jungle Book» (que en su versión Game Boy analizamos en nuestra anterior cita mensual), como las de Super Nintendo, Mega Drive y Nes, Virgin deslumbró a todos quienes



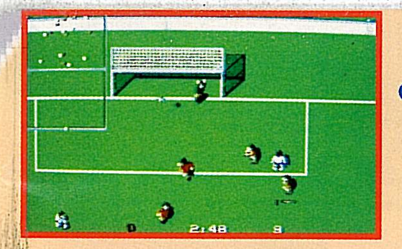
Snooker



Demolition Man



Dragon


Goal


Heart of the Alien

visitaron su «stand» con dos títulos que darán mucho que hablar durante los próximos meses, ya que están basados en dos super-producciones de Hollywood. Estamos hablando de «Demolition Man», el último bombazo -y nunca mejor dicho- de Sylvester Stallone, y

un nuevo simulador deportivo que en principio sólo verá la luz para la Super Nintendo, «Links», un clásico de los ordenadores PC que ahora va a ser versioneado para Mega CD, y «Heart Of The Alien», la versión Mega CD de «Another World» que cuenta con una espectacular introducción de más de cinco minutos junto con una nueva aventura que empieza justo donde acabó la anterior.
Respecto a nuevas versiones de juegos ya editados en otros formatos, Virgin presentó versiones de «Aladdin» en Nes y Game Boy, «Goal» para Super Nintendo y Mega Drive y «Cool Spot» para Game Boy entre otros.

que hizo posible esa maravilla llamada «Starwing», y que va ser utilizado por primera vez en un espectacular juego de carreras, «Stunt Race FX», que combina el aspecto visual de «Starwing» con los clásicos juegos de conducción.
Otra sorpresa que pronto llegará a la Super Nintendo es «Super Metroid», el primer cartucho de 24 bits que será lanzado al mercado.
Sin embargo, y como es lógico, el principal centro de atención siguió siendo el esperadísimo Project Reality, la super consola de 64 bits en cuyo desarrollo Nintendo está trabajando con Silicon Graphics, y que debido a que

DEL VIDEOJUEGO

«Dragon», un film que todavía no ha sido estrenado en nuestro país y que narra la vida del legendario Bruce Lee.
Por otra parte uno de los personajes más populares de esta compañía, Cool Spot, va a protagonizar una nueva aventura que la va a llevar también a visitar los estudios de cine más famosos del mundo. El juego se va a llamar «Spot Goes to Hollywood», y no será editado hasta finales de este año.
Otros títulos que próximamente serán editados son «The Lion King», una nueva colaboración de Virgin con Disney -tras el éxito obtenido con «Aladdin»-, «Smash Tennis»,



Jungle Book

NINTENDO: MIRANDO AL FUTURO

Además de apoyar sus lanzamientos más cercanos -de los que ya os venimos informando puntualmente en las páginas de nuestra revista-, como es el caso de «Wario Land: Super Mario Land 3», «Tetris 2» o «Megaman X», Nintendo utilizó su «stand» como plataforma de lanzamiento para sus proyectos más revolucionarios que, por mucho que parezcan hablarnos del futuro del videojuego, llegarán a nuestras manos en un plazo de tiempo relativamente corto.
Por una parte se continuó hablando del Super FX 2, la segunda generación del chip

cada poco tiempo se conocen más y más datos acerca de sus entresijos, pronto podrá dejar de ser considerada como un proyecto ultra-secreto. Las últimas informaciones que circulan sobre el Project Reality nos hablan de que la CPU trabajará a 150 Mhz (¡), podrá generar más de 100.000 polígonos por segundo, costará menos de 250 dólares y cada uno de sus cartuchos albergará al menos 100 mega bits de información. Otro dato de interés ya revelado es que el primer juego para el Project Reality va ser realizado ni más ni menos que por Rare Ltd. -compañía que como ya sabéis goza de nuestra predilección-: su nombre, «Killer Instinct», y su contenido todo un misterio a desvelar a lo largo de los próximos meses. En ello trabajaremos...

PSYGNOSIS: ¡OH SI, MAS LEMMINGS!



La principal novedad que Psygnosis nos tiene preparada para los próximos meses no necesita prácticamente presentación... se trata de «Lemmings 2: The Tribes» que hace algunos meses fuera ya editado en su versión PC, y que muy pronto estará disponible para Super Nintendo, Mega Drive, Master System, Game Boy y Game Gear.

Sensible Soccer

Por lo demás, la compañía inglesa mostró otros próximos proyectos como «Discworld», una bonita aventura para el Mega CD, «Second Samurai», que tal y como su propio indica no es sino la segunda parte de «First Samurai», y que será lanzado para Mega Drive y Mega CD, «Super Drop Zone», un clásico arcade de los de toda la vida para los usuarios de Super Nintendo, «Benefactor», un trepidante arcade para la Mega Drive, y «Sensible Soccer en su versión Mega CD.

Super Drop Zone)

Disworld

SEGA: ¡MAS MADERA!

La compañía japonesa presento a todo el público que asistió al E.C.T.S. una importante cantidad de nuevos títulos, que vienen dispuestos a pelear duro con la gran estrella de Sega en el 94, «Sonic 3». En lo referente a la Mega Drive nos encontramos con «Bodycount», un impactante juego concebido especialmente para ser utilizado con el Menacer, «Virtua Racing», una de las conversiones de máquinas recreativas más esperadas de los últimos tiempos, «Sub-Terrania», un explosivo mata-marcianos, y «Streets of Rage 3», un juego de lucha sobradamente conocido que desembarca por tercera vez en la 16 bits de Sega.

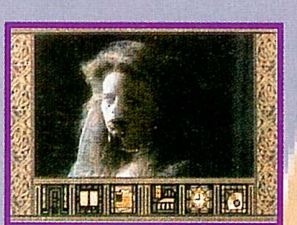
Bodycount

Double Switch

En cuanto al Mega CD el lanzamiento más llamativo es «Double Switch», un juego que continua la linea iniciada por «Ground Zero Texas», que será secundado por otros títulos como «Dracula Unleashed», «Tomcat Alley» y «Jurassic Park».



Subterrania



Dracula Unleased



Street of Rage 3



Jurasik Park

Por último -no podía ser de otra manera- continuó la avalancha de rumores acerca del proyecto Saturn, la consola de 32 bits en la que Sega trabaja en estos momentos.

Curiosamante la noticia que vamos a contaros gira sólo relativamente en torno a este tema, pues el Mega 32, lo próximo en ser lanzado por Sega al mercado es en realidad un complemento «hardware» para mejorar la Mega Drive y el Mega CD que fue creado precisamente a raiz de que se empezase a trabajar en el Saturn.



Tomcat Alley

SONY: CADA VEZ MAS FUERTES

Mientras que la mayoría de las compañías dedicaron su tiempo en el E.C.T.S. a hablar de sus propios productos, en el caso de Sony más que de sus juegos -que los hubo, y tan buenos como «Cliffhanger», «Equinox» o «Skyblazer»-, la compañía inglesa habló, y mucho, de las compañías que han



Battleto-ads

pasado a convertirse en sus afiliadas, como es el caso de Ocean, Hudson Soft, Renegade, Absolute, Delphine, Tradewest y Arcade Zone. Por la importancia de las dos primeras, vamos a dedicar dos apartados independientes (contiguos a este) para hablaros de sus próximos lanzamientos. En lo referente a las demás, los juegos más destacables que se presentaron fueron «Legend», de Arcade Zone, un espectacular cartucho con ciertas reminiscencias de «Golden Axe», «Flashback», de Delphine, que llega ahora con una mejorada y ampliada imagen a la Mega CD, «Battletoads & Double Dragon» de Tradewest, que combina en un sólo cartucho dos clásicos del videojuego, y «Turn'n'Burn», un prometedor simulador aereo que ha sido realizado por Absolute.

Legend



Turn "N" Burn

HUDSON SOFT: REGRESO EXPLOSIVO

Aunque dos fueron los nuevos lanzamientos que esta compañía presentó en el E.C.T.S., uno de ellos destacó con brillo propio. Se trata de «Super Bomberman 2», uno de los juegos que arrasó en el 93 -recordar el super concurso que organizamos-, y que ahora vuelve con nuevas sorpresas, entre ellas el hecho de que los escenarios han sido diseñados en 3D.
El otro juego que Hudson Soft anunció a bombo y platillo fue «Fievel Goes West: An American Tail», que como ya habréis adivinado, está inspirado en la correspondiente película de dibujos animados.



Super Bomberman 2

Fievel Goes West

OCEAN: LICENCIAS Y MAS LICENCIAS

Las cuatro nuevas estrellas de Ocean son -como no- nuevas licencias con la que la compañía inglesa espera continuar su larga lista de éxitos. Sin duda la más llamativa sea el anuncio del lanzamiento de «Jurassic Park 2», algo nada de extrañar si tenemos en cuenta los extraordinarios resultados obtenidos con los cartuchos de Super Nintendo, Nes y Game Boy. Otro nombre muy conocido es «Addams Family Values», un juego que obviamente está inspirado en la última película protagonizada por esta peculiar familia. Del mundo de los dibujos animados proceden «Eek The Cat» y «Mighty Max», dos títulos que como los anteriores, darán mucho que hablar durante los próximos meses-.

Adams Family Values



Eek the Cat

Mighty Max

LORICIEL: TODOS PARA UNO...

Si bien comparado con el resto de las compañías el hecho de presentar una sola novedad puede parecer quedarse muy corto, lo cierto es que si el juego en cuestión se llama «Los 3 Mosqueteros» la cosa pasa a ser mucho más interesante de lo que podría parecer en un principio. Y eso es justamente lo que muy pronto va a ofrecer Loriciel a los usuarios de Super Nintendo y Mega Drive, con un juego que además de seguir fielmente el argumento de la película recientemente estrenada, destaca por el hecho de permitir que hasta cuatro jugadores (es decir, D'Artagnan, Portos, Athos y Aramis) participen simultaneamente en cada partida.



Los Tres Mosqueteros

DOMARK: TRES ERAN TRES...

Efectivamente un trio de novedades fue lo que Domark aporto a la presente edición de la feria inglesa. Una de ellas, la



Marko's Magic Football

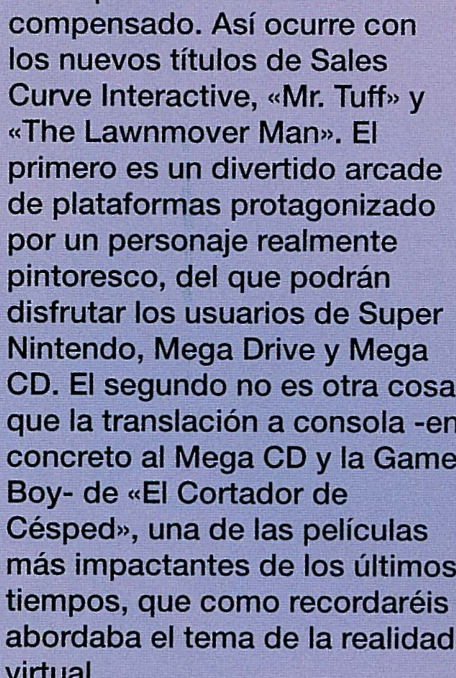


¡ES LO MAS REAL!
CHAMPIONS
WORLD CLASS SOCCER
El mejor simulador de futbol
Acclaim®
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SEGA
MEGA DRIVE
IS A TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT TM & © 1994 ACCLAIM ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED. ACCLAIM IS A DIVISION
ACCLAIM ENTERTAINMENT ® & © 1994 ACCLAIM ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED. SEGA AND MEGA DRIVE ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTREPRISES, LTD. SUPER
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCTS SEALS AND OTHER MARKS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

versión para Mega Drive de «Prince of Persia», no requiere presentaciones. Las otras dos son «Marko's Magic Football», un juego que curiosamente se haya en una linea muy cercana a «Soccer Kid», y «Kawasaki Superbikes», que como su propio nombre indica es una trepidante incursión en el mundo del motociclismo.

SALES CURVE INTERACTIVE: POCO PERO SELECTO


Mr Tuff



Dos lanzamientos no son muchos, pero si al menos ambos rebosan calidad y originalidad, todo queda compensado. Así ocurre con los nuevos títulos de Sales Curve Interactive, «Mr. Tuff» y «The Lawnmover Man». El primero es un divertido arcade de plataformas protagonizado por un personaje realmente pintoresco, del que podrán disfrutar los usuarios de Super Nintendo, Mega Drive y Mega CD. El segundo no es otra cosa que la translación a consola -en concreto al Mega CD y la Game Boy- de «El Cortador de Césped», una de las películas más impactantes de los últimos tiempos, que como recordaréis abordaba el tema de la realidad virtual.

GAMETEK: EN LA VARIEDAD ESTA EL GUSTO



Utopía

Todas las novedades de Gametek están destinadas a los usuarios de la Super Nintendo, y la verdad es que resultan de lo más variopinto. Desde un juego en la linea de «Populous» como es «Utopia», pasando por un pintoresco -y nunca mejor dicho por que de eso precisamente va el juego- arcade llamdo «Super Trolls», continuando con un simulador de golf, «Nick Faldo» y terminado con la versión para la 16 bits de Nintendo de un juego ya conocido, «Humans».

CORE DESIGN: SOLO PARA TU MEGA CD

Además de «Battlecorps», título del que ya venimos hablando desde hace algunos meses,


Chuck Rally

Core Design nos tiene preparados tres nuevos juegos para los próximos meses, todos ellos para el Mega CD. Se trata de «Soulstar», un espectacular «shoot-em-up», «Skeleton Krew», un tétrico arcade en 3D, y «Chuck Rally», un curioso título que nos propone participar en alocadas carreras junto al más dicharachero de los trogloditas, el popular Chuck Rock.


Skeleton Krew

Soulstar

ACTIVISION: DE TODO UN POCO


Radical Rex



Shanghai


X-caliber



Entre los lanzamientos que esta veterana compañía nos tiene preparados para ser editados a lo largo de este año destacan «Shanghai», la adaptción para la Mega Drive de un enrevesado pero ultra-adictivo juego de tablero chino, «Radical Rex», un arcade protagonizado por un simpático dinosaurio, y «X-Kaliber 2097», un juego de lucha de ambientación futurista.

ACCOLADE: LA VUELTA DE BUBSY

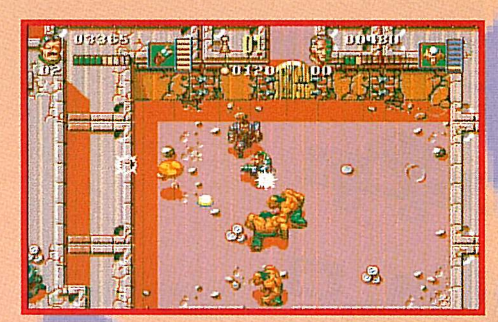
Indiscutiblemente el lanzamiento más llamativo de



Bunsy II

cuantos Accolade anunció, fue «Bubsy II», el retorno del personaje cuyo juego tan bien funcionó el pasado año en las 16 bits de Sega y Nintendo. Además de este juego, Accolade presento otros futuros títulos, como «Combat Cars», «Unnecessary Roughness», «Fire Team Rogue» o «The New Breed» de los que por el momento poco os podemos contar. Eso si, prometemos informaros muy pronto...

MICROPROSE: SUBIENDO PELDAÑOS



Chaos Engine

Esta compañía, que puede englobarse dentro de la «creme de la creme» en lo referente a la producción de juegos para los ordenadores compatibles, lleva ya algún tiempo probando fortuna en el mundo de las consolas, y la verdad es que viendo la lista de lanzamientos que Microprose tiene preparada para los próximos meses, es muy factible que muy pronto su nombre os resulte ya muy familiar a todos los usuarios. Además de dos simuladores



Star Trek: The Next Generation

de vuelo, «F-15 Strike Eagle II» para la Mega Drive y «Super Strike Eagle» para la Super Nintendo, esta compañía pronto lanzará al mercado «Chaos Engine», programado por los Bitmap Brothers -los



Tinhead

creadores de juegos tan populares como «Xenon» o «Speedball»-, «Tinhead», un simpático arcade de plataformas que recuerda a «Megaman», y «Star Trek: The Next Generation», que no necesita presentación alguna. Todos estos títulos serán editados para las 16 bits de Sega y Nintendo.

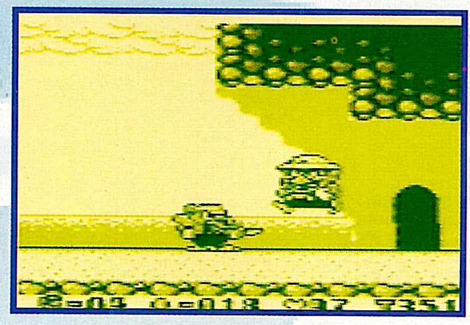
NOS VEMOS EN EL E.C.T.S. AUTUMN '94

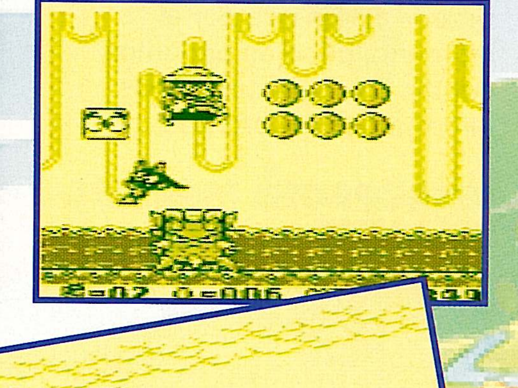
Esto -que no es poco- fue todo lo que dió de si la edición de Primavera de la feria inglesa. La próxima cita será en Septiembre, cuando como ya es habitual, estarán ya cocinándose los lanzamientos de todas las compañías para la campaña de Navidad. De ello os informaremos puntualmente cuando tenga lugar.

GAME BOY



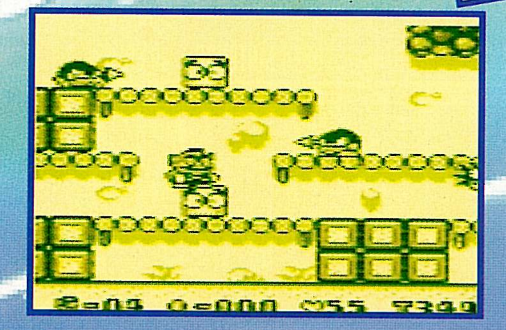
Preview:
WARIO LAND
Consola: GAME BOY
Compañía: NINTENDO
Distribuidor: NINTENDO
N. Jugadores: 1





Nintendo nos va a dar la posibilidad, dentro de muy poquito tiempo, de controlar a Wario, al alter ego de Mario. Por cierto, a pesar de tener un nombre parecido, y unos atuendos casi similares, es totalmente contrario a nuestro amigo...

Wario es su nombre, y la mala idea es su lema. Siempre tiene cara de pocos amigos, y no le gusta ayudar a nadie, excepto a sí mismo. En esta aventura, va a viajar hasta la isla de la cocina para robar el







EL MALO D

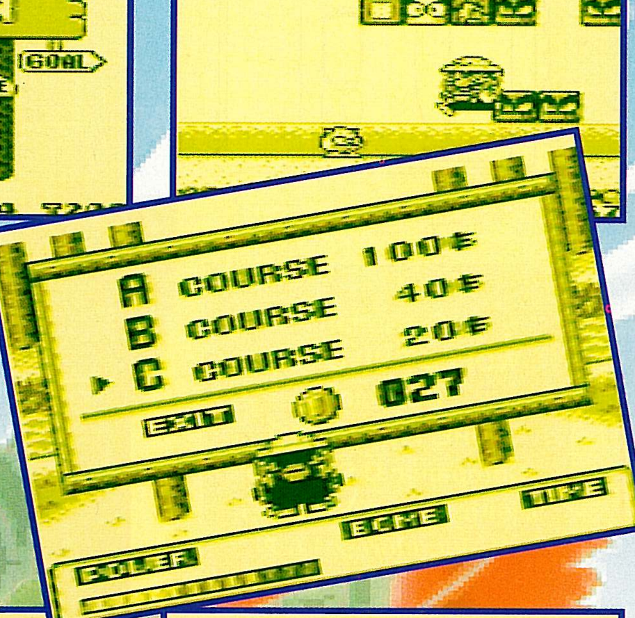
WARIO LAND

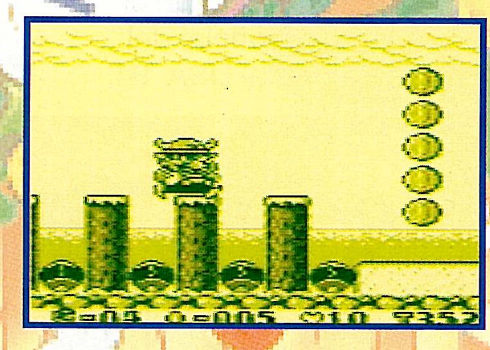


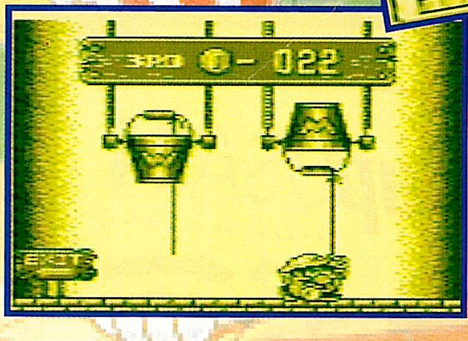


enorme tesoro que allí se halla escondido, y llenar así de paso su ya repleta arca.
El desarrollo del juego será muy parecido al ya clásico de la saga «Mario Land»: pisar a los enemigos, mientras encuentras las abundantes pantallas secretas.

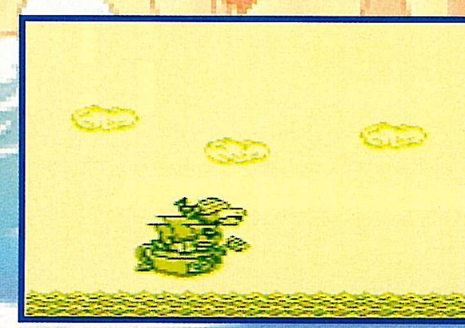
Miles de enemigos, trampas ocultas, tesoros inimaginables, sombreros especiales, y un sinfín más de cosas que no digo por no



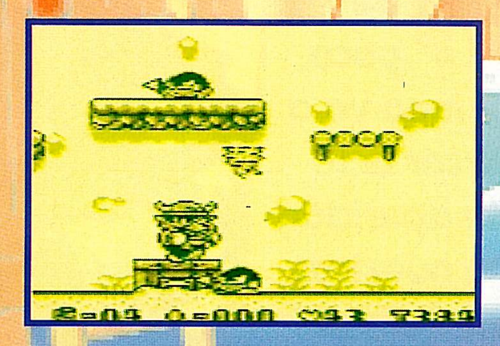












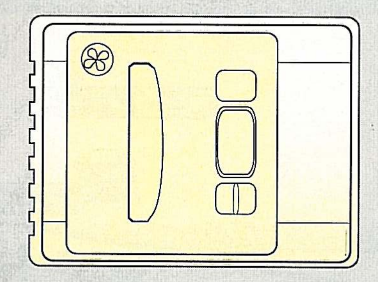
A lo largo de un mapeado de enormes dimensiones, Wario irá eligiendo la pantalla en la que desea entrar.

adelantaros demasiado, serán las excelencias de un juego en el que por fín, y sin que sirva de precedente, vamos a poder controlar al malo de la película.

EL CHIP ANONIMO

DE LA PELICULA

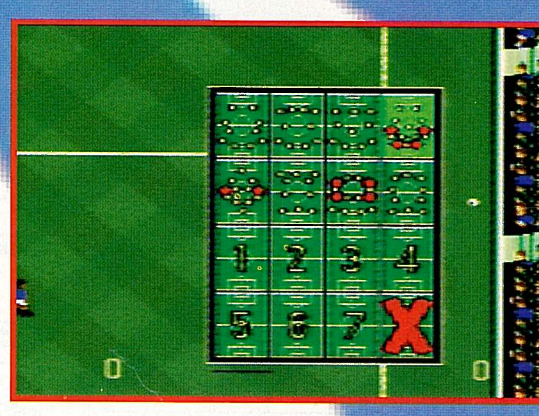
PREVIEW



WORLD C

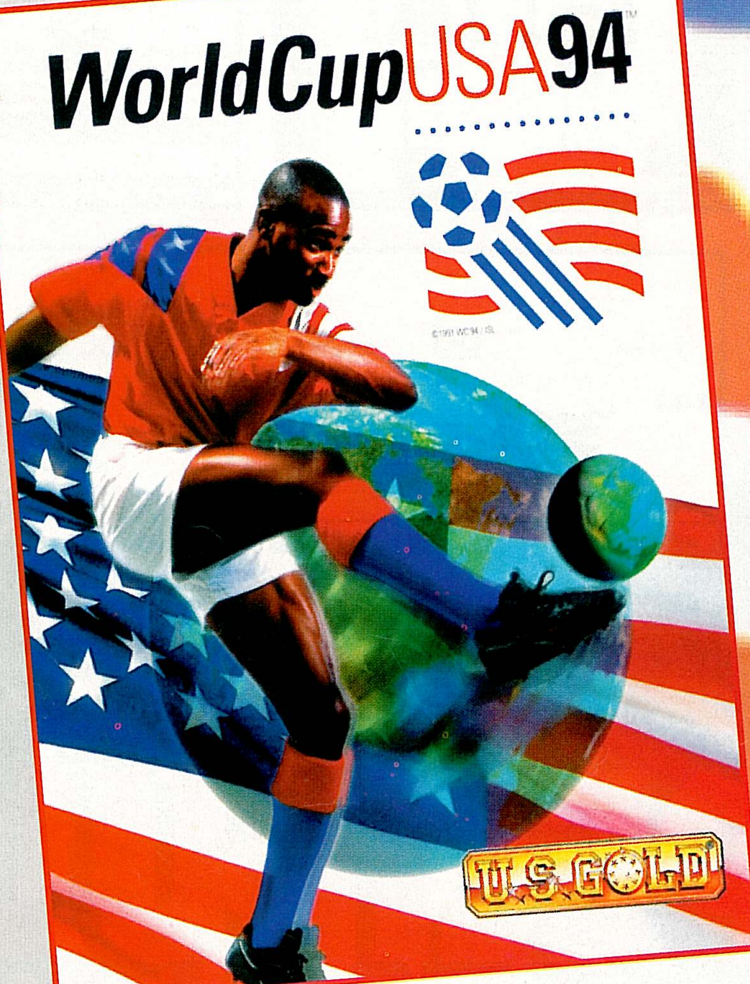






Pasarela:
WORLD CUP USA'94
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: U.S. GOLD
Distribuidor: DRO SOFT
N. Jugadores: 1 ó 2

A diferencia de los demás juegos que ya han salido, o que van a salir, aprovechando la celebración del campeonato, este si que ha obtenenido la licencia de la Fifa, por lo que se ha convertido en el juego oficial del mundial USA ´94.



Dentro de poco tiempo va a hacer acto de aparición en nuestras pantallas el único juego oficial del mundial 94, que se va a celebrar en los Estados Unidos de América.





¡A PO

CUP USA '94

LA CALIDAD TECNICA

Estas imágenes muestran el extremo cuidado con que se han realizado los movimientos de los jugadores. Una chilena, por ejemplo, está compuesta por seis "sprites" diferentes, lo que ofrece una suavidad tremenda.





En la otra pantalla, otra de las instantáneas en la que puede apreciar algunas de las animaciones utilizadas por los programadores en la realización del juego.





La vista que ofrece este juego es cenital, lo que proporciona un gran ángulo de visión, con el consiguiente aumento del manejo de juego.

El control de las opciones se va a realizar mediante iconos que representan lo que vas a realizar si lo pulsas. Todos los iconos del juego están amenizados con la presencia de la mascota del mundial, que es un divertido perro futbolista. Estamos esperando impacientemente la llegada de este cartucho, para poder vivir en directo toda la emoción del mundial de fútbol.

CARLOS F. MATEOS







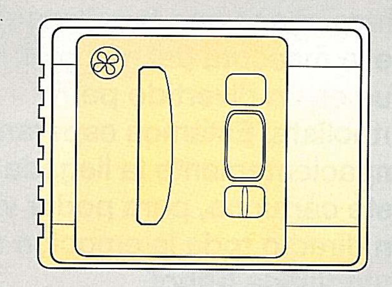




OR EL MUNDIAL!

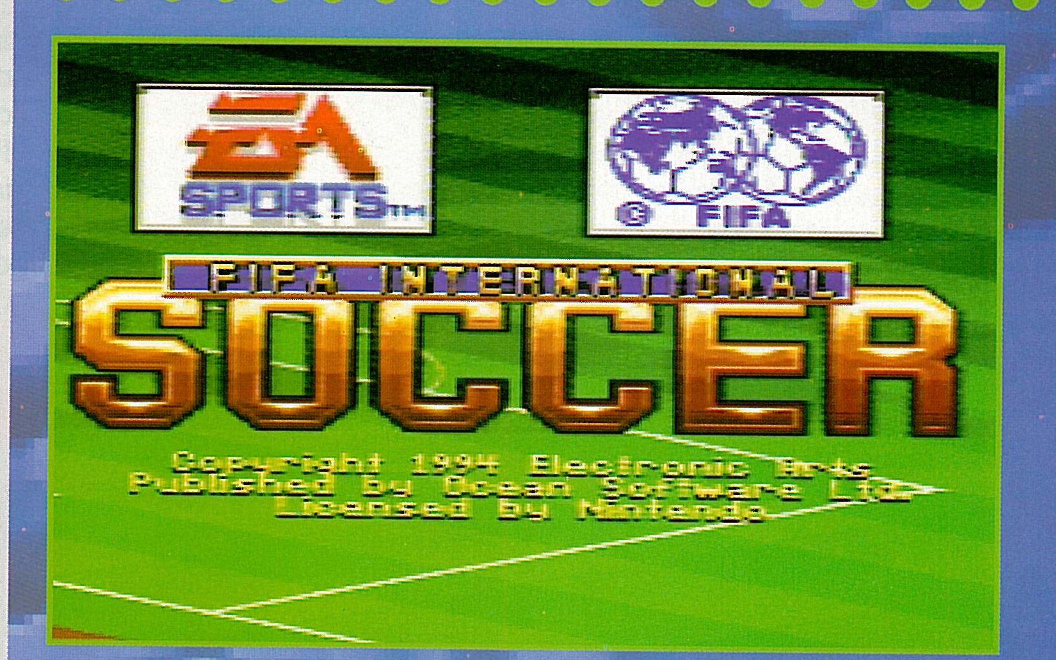
PREVIEW

SUPER NINTENDO



Pasarela: FIFA INTERNATIONAL SOCCER
Consola: SUPER NINTENDO
Compañía: ELECTRONIC ARTS
Distribuidor: ARCADIA
N. Jugadores: 1 a 5

FIFA INTERN



NACIDO PA

Después de conseguir un éxito sin precedentes a su paso por la Mega Drive, este sensacional juego está a punto de desembarcar en la Super Nintendo... y viene dispuesto a desbancar incluso a la versión para la 16 bits de Sega.

El juego que destronó a «Kick Off». Así podía figurar «Fifa International Soccer» en la pequeña historia del videojuego. El merito no corresponde a otros que a EA Sports, la filial de Electronic Arts destinada a producir simuladores deportivos y de cuyas manos han salido ya otras maravillas tan populares como «John Madden» o «NHL Hockey»; sin embargo, y gracias a un acuerdo firmado entre esta compañía y Ocean -concerniente a la conversión de sus mejores juegos a la 16









ATIONAL SOCCER





bits de Nintendo-, ha sido esta última la que está poniendo manos a la obra para realizar la versión Super Nintendo de «Fifa International Soccer», que muy pronto va a llegar a nuestras consolas.

RA GANAR

GOLEADA DE INNOVACIONES

Aunque el cartucho que tenemos en nuestras manos no es todavía una versión terminada al 100%, lo cierto es que esta nueva versión no sólo parece respetar la gran mayoría de las características claves que hicieron triunfar a la versión para Mega Drive, sino que además, introduce una larga lista de innovaciones destinadas a aprovechar algunas de las capacidades técnicas de la Super Nintendo.

Además del sonido, que ha sido mejorado notablemente (el juego va a incluir hasta 30 cánticos diferentes de los espectadores, 23 más que la versión Mega Drive), también las animaciones y los gráficos han sido perfeccionados ligeramente. Sin embargo, quizá el detalle más novedoso sea la posibilidad de utilizar una barra de energía para seleccionar la fuerza de cada lanzamiento; dicho de otra forma, en función de cuanto tiempo dejemos pulsado el botón de disparo, el balón ira más lejos o más cerca.

Otro factor a considerar, es el hecho de que cada uno de los cuatro botones del control-pad -y tanto si estamos en posesión del balón o no-, tiene una función diferente, lo cual, puede parecer complicado... y lo es. Os lo aseguramos.

Pasando por alto algunas innovaciones menos importantes, que ya analizaremos cuando «Fifa International Soccer» desfile por nuestra sección de Pasarela, lo último que podemos destacar es el hecho que haciendo uso del Multitap pueden participar simultaneamente en el juego... ¡hasta cinco personas! ¿Alucinante, no? En fin, todavía tendremos que esperar algo más de un mes para que el juego sea lanzado al mercado, pero por lo visto hasta el momento, parece que la espera va a merecer la pena.









REPORTAJE

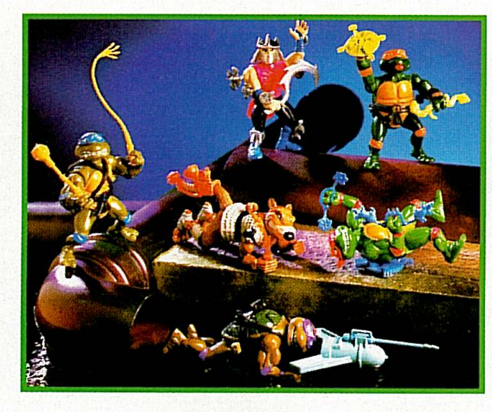
BANDAI

BANDAI

JUGAI

Después de haber introducido en nuestro país juguetes tan populares como «Las Tortugas Ninja» o «Los Caballeros del Zodiaco», la sucursal española de la compañía japonesa se lanza de lleno al mundo del videojuego, donde gracias a un sólo título, «Dragon Ball Z», ha conseguido ya un éxito sin precedentes.





Bandai Co. Ltd nace en Japón en 1950, especializándose desde un principio en el mundo del juguete, dentro del cual, y gracias a algunas lineas de productos tan populares como las ya mencionadas «Tortugas Ninja» o «Caballeros del Zodiaco», ha conseguido convertirse en una de las compañías punteras a escala mundial.

Sin embargo, Bandai mostró muy pronto su inquietud por diversificar sus actividades en el mundo del entretenimiento infantil, extendiendo sus negocios a otros campos como el cine y la televisión, y convirtiéndose en la primera compañía del mundo en conseguir licencia para fabricar cartuchos compatibles con las consolas Nintendo.

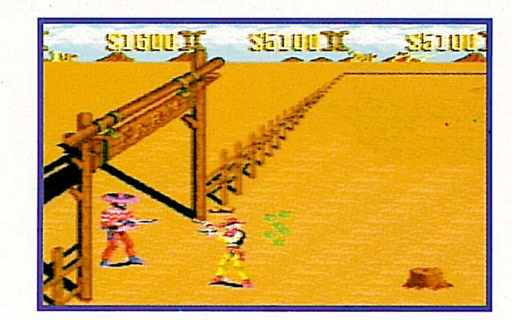
Los resultados de esta política han sido realmente afortunados, y de hecho, en la actualidad, Bandai presume de ser líder en ventas de software para las consolas Nintendo tanto en Japón como en Europa, lanzando al mercado no sólo sus propios productos, sino también los de algunas compañías licenciatarias como Konami, Sunsoft, Atlus o Titus.

NACE BANDAI S.A. SUCURSAL ESPAÑA

No fue hasta 1987 cuando la compañía japonesa decidió instalar su propia delegación en España (también lo ha hecho en otros paises de Europa, en América del Norte y Central y en el Sudeste Asiático), si bien desde entonces el número de productos lanzados, y su aceptación en el mercado español, han logrado que Bandai S.A. Sucursal España se convierta en una de las empresas











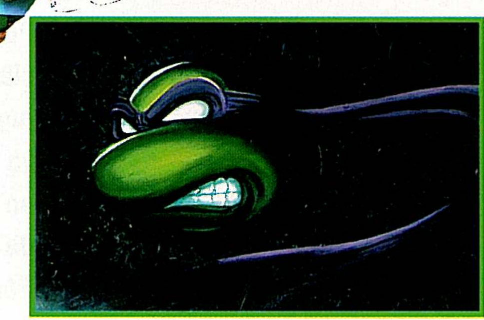
NDO A GANAR

jugueteras más importantes dentro de un sector que atraviesa un delicado momento en nuestro país.
A lo largo de estos ya siete años de actividad han sido muchos los productos que la sucursal de la compañía japonesa ha comercializado en España, pero curiosamente uno de los que más prestigio y éxito le han proporcionado pertenece a un campo, el de los videojuegos, en el que Bandai S.A. Sucursal España empezó su andadura comercial en Octubre del año pasado. El título al que hacemos referencia es obviamente «Dragon Ball Z», auténtica punta de lanza de un importante despliegue de lanzamientos consoleros, centrados en su gran mayoría en las consolas Super Nintendo y Game Boy de Nintendo.
De hecho a lo largo del presente año, la sucursal española de Bandai tiene previstos lanzamientos tan prometedores como «Dragon Ball Z 2», «Sunset Riders», «Teenage Mutant Ninja Turtles V Tournament Fighters», «Zombies Ate My Neighbours», «Batman Returns» o «Super Tiny Toons», por citar algunos de los más llamativos.
Pronto también tendremos entre nosotros dos nuevas lineas de juguetes destinadas a batir récords: «Power Ranger» y «Moto Ratón de Marte», inspiradas ambas en sendas series de televisión americanas con envidiables índices de audiencia.
Como guinda final, Bandai S.A. Sucursal España tiene también previsto sorprendernos con un producto revolucionario, «Lock On», del que podréis encontrar amplia información en las páginas de esta misma revista.
Por nuestra parte sólo resta celebrar el formidable impulso con el que Bandai ha contribuido -y va a seguir haciéndolo- a que el mundo del videojuego continue su firme progresión en nuestro país.



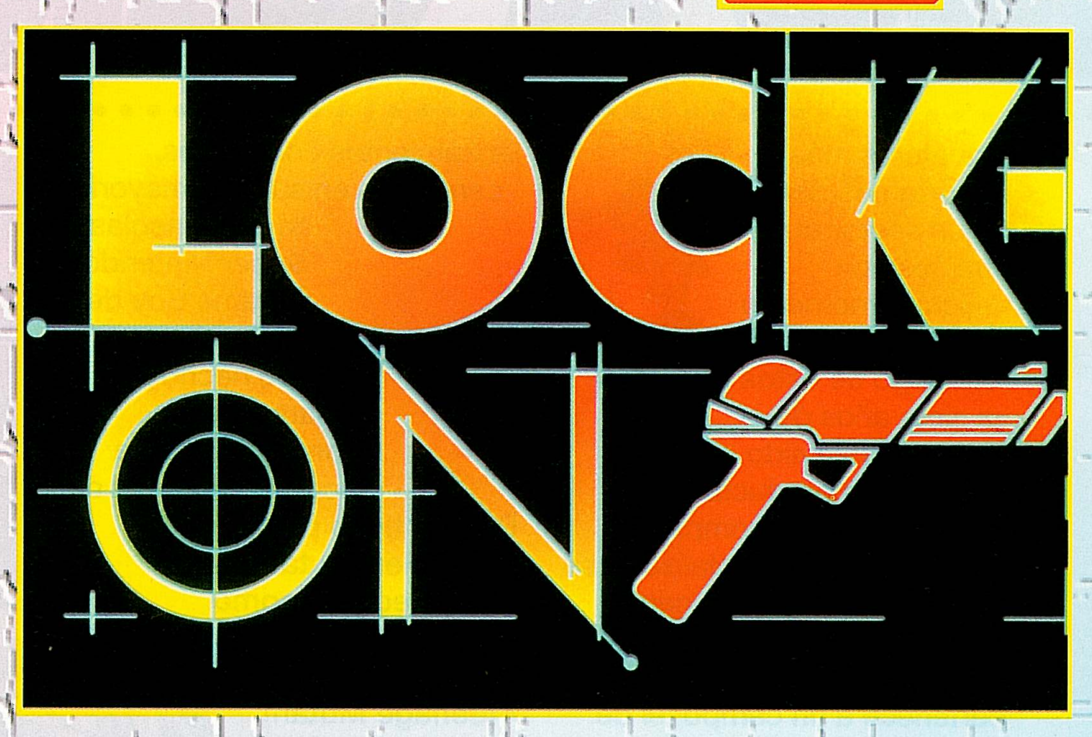






LOCK-ON

DESAFIO TOTAL BANDAI



No, «Lock-On» no es estrictamente un videojuego. Tampoco es la primera máquina portátil de realidad virtual. ¿Qué es entonces? Sencillo, un fascinante juguete que combina ideas y posibilidades de las dos tecnologias antes mencionadas de una forma tan simple como eficaz.

Aunque hayamos comenzando aclarando precisamente este punto, vamos a insistir en abordar el tema de qué es exactamente «Lock-On».

Por su apariencia, en forma de visera cibernética acoplable a la cabeza del jugador, podría ser confundido -como ya apuntamos en un principio- como un pequeño aparato de realidad virtual de uso doméstico.

Por el hecho de haber sido diseñado por Sega, y por constar también de una pistola con un funcionamiento similar al del Menacer, podría asimismo pensarse que «Lock-On» es un periférico pensado para acoplarse a nuestra consola... pues no, ni una cosa ni otra. Como ya hemos dicho, «Lock-On» es un ingenioso y divertido juguete, cuyo funcionamiento vamos a tratar de explicaros a lo largo de las próximas lineas.



DUELO CIBERNETICO

«Lock-On» ha sido concebido para que dos personas participen juntas, tratando de eliminarse mutuamente. Dentro de su caja encontraremos lo necesario para este particular, es decir: dos cascos -o viseras, como prefirais- y dos pistolas. Una vez que los dos jugadores se hayan colocado el primero de los dos elementos y lo hayan activado, estarán ya en condiciones de comenzar la partida. Importante es decir, y todavía no lo habiamos hecho, que cada pistola y cada visera funciona con pilas, lo cual equivale a decir que los dos jugadores se pueden mover libremente en cualquier dirección y tan lejos como quieran, pues no están sujetos a ningún tipo de cables.

Dicho esto, lo demás casi lo podéis imaginar vosotros mismos. De lo que trata el juego es de perseguirse mutuamente, para tratar de acertar a nuestro contrincante con los disparos de nuestra pistola. Esta, obviamente, emite rayos infrarojos, y lo más importante: no es estrictamente necesario estar en una situación de oscuridad absoluta para que el equipo funcione correctamente.

Cuando acertemos con nuestro rayo al otro jugador, este perderá uno de sus escudos, cuyo número queda reflejado en el visor que se acopla en la cabeza.

También podremos escuchar espectaculares sonidos cada vez que apretemos el gatillo de nuestra pistola, lo que en definitiva contribuye a realzar el realismo del juego.

CAZADOR CAZADO

Con estos elementos, aparentemente sencillos, se pone a nuestra disposición un juguete increiblemente fácil de manejar, y sin embargo destinado a permitirnos participar en un entretenimiento tan complejo como nosotros mismos queramos, ya que tanto si utilizamos nuestra casa como si salimos a campo abierto y buscamos un lugar más accidentado, podremos correr, parapetarnos y sentir una emoción cercana a la que pudo experimentar nuestro amigo Schwartzenegger en aquella frenética pelicula llamada «Perseguido» («Running Man»). Bandai, los distribuidores de este espectacular juguete en nuestro pais, prometen además comercializarlo a un precio más que apetecible... ¿se puede pedir más?

CONCURSO

KIRBY'S PINBALL LAND





REGALAMOS

50 CARTUCHOS DE KIRBY'S PINBALL LAND PARA GAME BOY

Pues si amigos consoleros, como veis, Kirby sigue empeñado en que vuestros hogares se llenen con sus simpáticos cartuchos. Si hace muy poquito el orondo y dicharachero personaje de Nintendo tuvo a bien obsequiaros con 50 unidades de su primera aventura en la Game Boy, el inolvidable «Kirby's Dream Land», ahora ha decidido hacer lo propio con su nuevo juego, «Kirby's Pinball Land», en el que a Kirby, como ya sabéis, se le ha ocurrido la pintoresca idea de convertirse en bola de pinball para surcar los más accidentados y trepidantes recorridos... por cierto, que esto tiene bastante que ver con lo que os vamos a pedir para poder conseguir uno de los 50 cartuchos de «Kirby's Pinball Land». Leer las bases de participación y descubriréis lo que queremos decir...

Nombre ....

Apellidos ....

Dirección ....

....

Código Postal ....

Ciudad ....

Provincia ....

Teléfono ....

Edad ....

BASES DEL CONCURSO

Todo lo que tienes que hacer para conseguir uno de los 50 cartuchos de «Kirby's Pinball Land» es mandarnos un dibujo con una temática bastante original... ¿qué os parecería pintar vuestro propio recorrido de pinball para el juego de Kirby? Pues venga, manos a la obra -si queréis inspiración buscarla en la carátula del juego que podéis ver en esta misma página-, y que las «maravilla del arte» que nos enviéis sean por lo menos tan buenas como las que nos mandastéis para el concurso «Kirby's Dream Land».
!Ah, se nos olvidaba!, junto con el dibujo deberéis incluir el cupón de participación -no valen fotocopias-, y tenéis que enviar todo a la siguiente dirección:

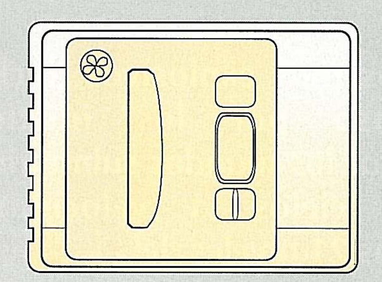
**CONCURSO
KIRBY'S PINBALL
EDITORIAL MULTIPRESS
PLAZA DEL ECUADOR
Nº2, 1ºB
28016 MADRID**

Antiguo Arte Japonés:
Cómo Partir Los Piños Al Adversario

Los entusiastas de los salones recreativos del Reino Unido pueden disfrutar ya de este juego épico, fruto de la infinita paciencia y dedicación de los máximos gurús orientales Manga, expertos en juegos mentales. Puedes dominar las artes marciales más alucinantes y los poderes mágicos más explosivos, luchar abriéndote paso por los místicos territorios, explorar los mundos submarinos y surcar los cielos a velocidades supersónicas. Los 21 niveles del Skyblazer, con su increible variedad, dejan a los demás juegos a la altura de un bonsai.

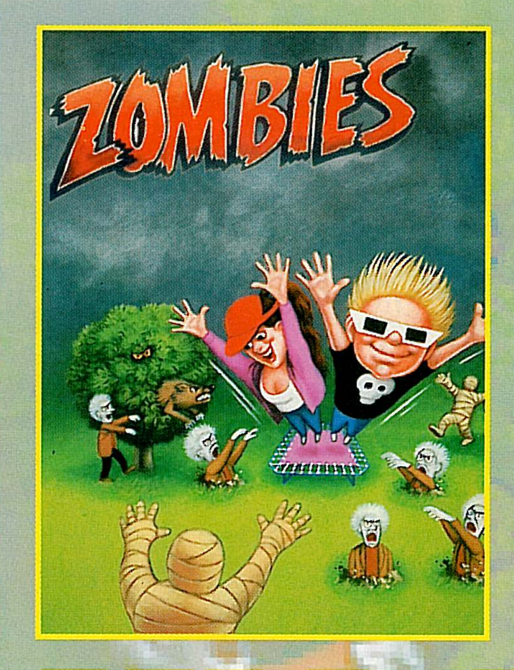


SUPER NINTENDO



ZOMBIES ATE

Pasarela:
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: LUCAS ARTS
Distribuidor: BANDAI
N. Jugadores: 1 ó 2

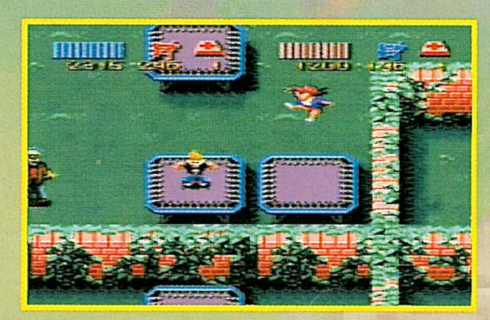






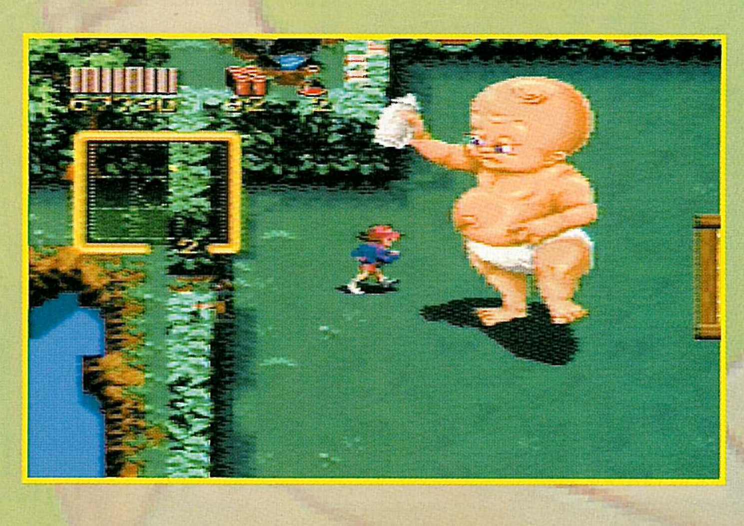
UN JUEGO

Luscas Arts ha querido reunir en un sólo cartucho, y con éxito por cierto, todas las películas de terror de la serie B, como "La Invasión de los Ultracuerpos", "La Matanza de Texas" o "La Noche de los Muertos Vivientes".
Si buscas emociones fuertes no lo dudes, sumérgerte en este terrorífica aventura llena de tensión y diversión...





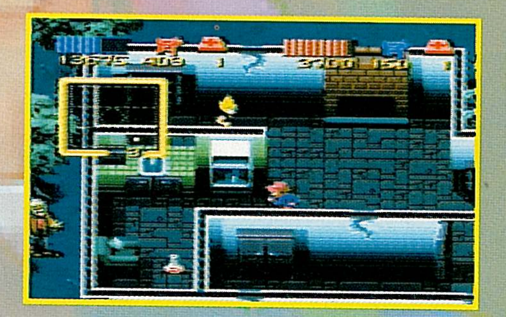
Ha ocurrido un desastre en la pequeña comarca de Sunnyville, donde se celebraba este año el vigésimo festival de cine de terror: ¡todos los monstruos se



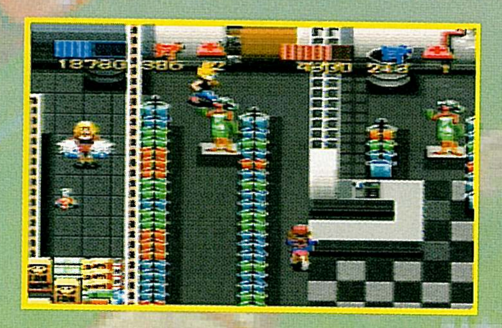
MY NEIGHBOURS

han escapado de las películas! Zombies, momias, muñecos diabólicos, hombres-lobo, vampiros y demás monstruitos van a hacer un tanto difícil la vida por aquel lugar.
Sólo dos personajillos, amantes incondicionales de las películas de terror van a sentirse dispuestos a acabar con esta invasión.
A lo largo de numerosas fases, totalmente dispares entre si, van a ir acabando con la plaga de monstruos que asola la pequeña ciudad. Cada

Mientras que las plantas venenosas son inmunes al agua bendita de las pistolas, los zombies y momias, son bastante propensos a morir a los pocos disparos.

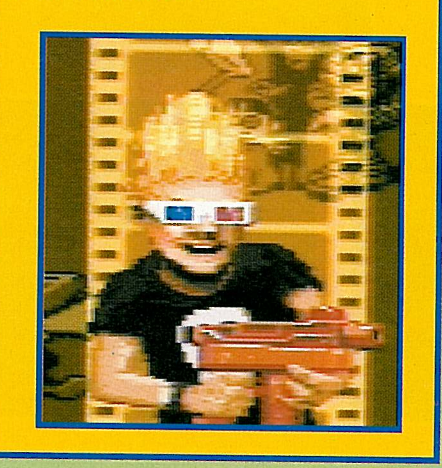


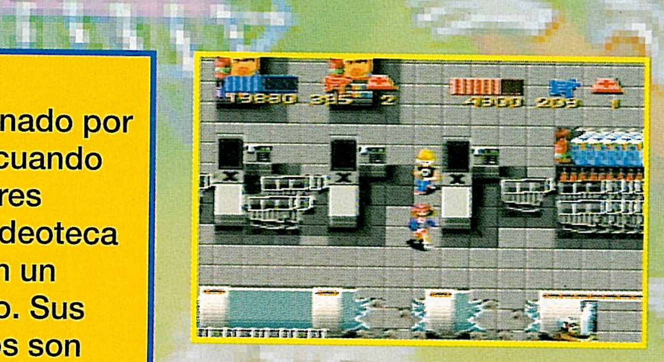




DE ESPANTO

EL CHICO
Se quedó impresionado por las pelis de terror, cuando vió " Tiburón " en tres dimensiones. Su videoteca se ha convertido en un santuario del miedo. Sus personajes favoritos son los Zombies.



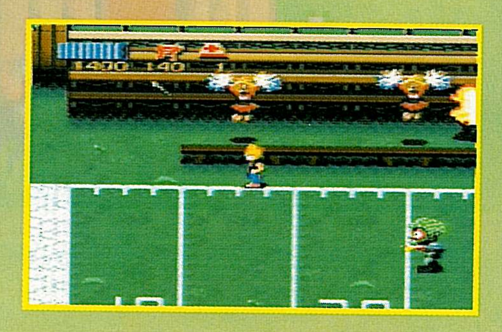




monstruo tiene un punto débil, que se puede atacar con un arma, una poción, ò quien sabe que, pero todo guarda relación con las películas.

UN JUEGO DE TERROR DE SERIE "A"

La misión en este juego será rescatar a los habitantes de la villa, para que los monstruos





LA CHICA

Ahí donde la veis, su sueño favorito sería que viniese el conde Drácula a pegarle un buen bocado. Le apasionan las películas de miedo clásicas, y sus personajes favoritos son el hombre-lobo, la momia y Frankenstein.

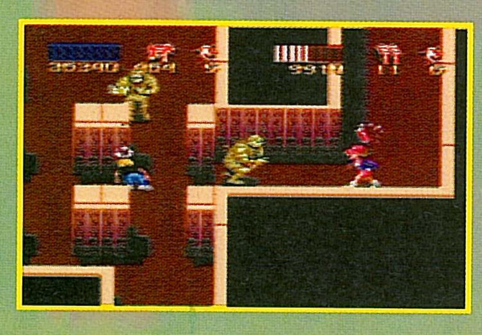


no den cuenta de ellos. Los habrá de todo tipo: soldados de la armada, que han salido en defensa de los miembros del pueblo, y ahora tienen ellos que ser defendidos. Tu profesora de matemáticas, que la verdad, te dan ganas de dejar que se la coman. Animadoras con sus pompones, turistas, bebes, y un largo etcétera de gente estrafalaria, y no tanto, que pueblan la zona. Para acabar con los monstruos, dispondrás de muchísimas armas. La mayoría serán objetos cotidianos, como una

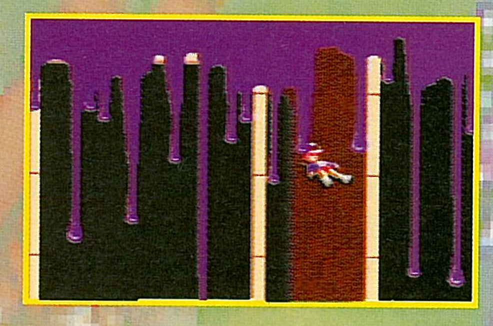












AQUELLOS MARAVILLOSOS MONSTRUOS

Todos aquellos tétricos personajes que tantas y tantas horas nos hicieron pasar con los pelos de punta, ahora han sido reunidos en este fantástico juego.
Gracias a Lucas Arts, vas a poder disfrutar con ellos tanto como lo hiciste en su momento en la pantalla grande.











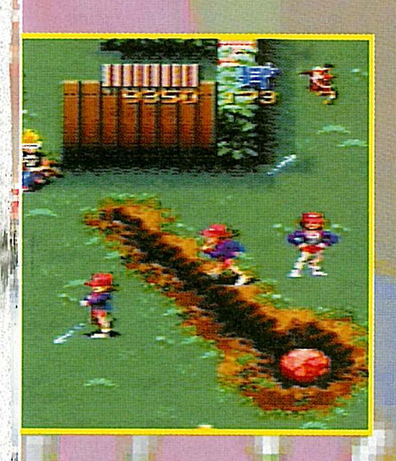




cortadora de cesped y un extintor, pero como podrás comprobar serán tremendamente eficaces. Si no lo crees, prueba a usar la cortadora de cesped con las plantas carnívoras... verás cuanto duran.

DIVERSION TERRORIFICA

Para la creación de este cartucho, se han dispuesto una enorme cantidad de mapas, desarrollados en vista cenital, para poder abarcar con la vista mayor espacio. Los gráficos están realizados con mucha simpatía, y más de un enemigo o habitante te hará soltar una carcajada. Todas las músicas han sido sacadas de películas de terror, y para seguir con la norma de Lucas Arts, son de una calidad sonora pasmosa. Si eres uno de esos fanáticos de las películas de miedo de todos los tiempos, este es un juego que te hará pasar las horas muertas sin darte cuenta, y si no eres uno de esos incondicionales del terror... ¡también, que demonios!

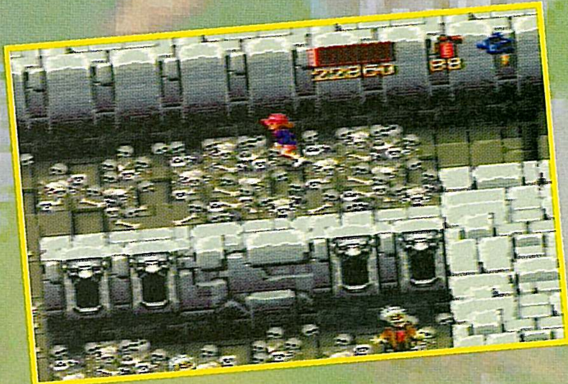


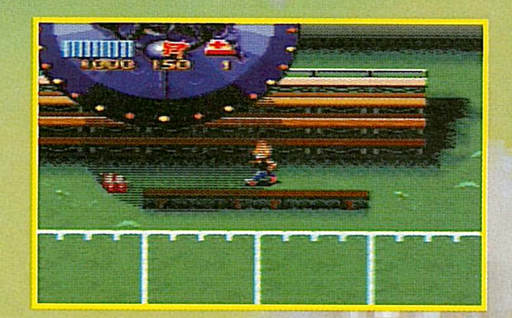








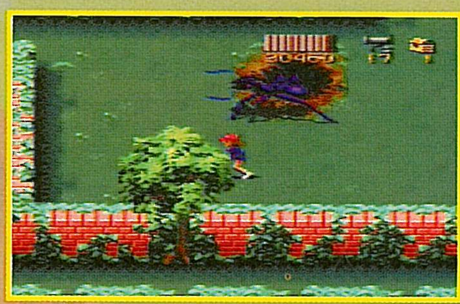






EL CHIP ANONIMO







MEGA DRIVE

Pasarela: SHUT UP AND JAM
Consola: MEGA DRIVE
Compañía: ACCOLADE
Distribuidor: ARCADIA
N. Jugadores: 1 a 4

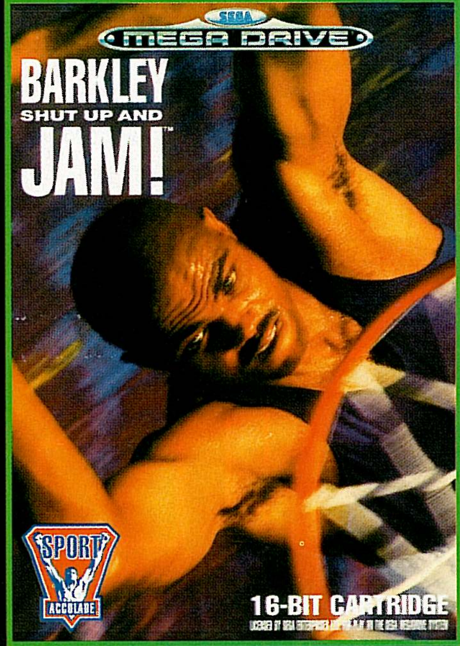
Dicen por ahí que en el amor, como en la guerra, todo vale...lo que no sabiamos, es que en las calles de los «states», los chavales que sueñan con convertirse en estrellas de la NBA, utilizan esta misma filosofía para convertir el basket en un espectáculo en el que TODO VALE...

SHUT U

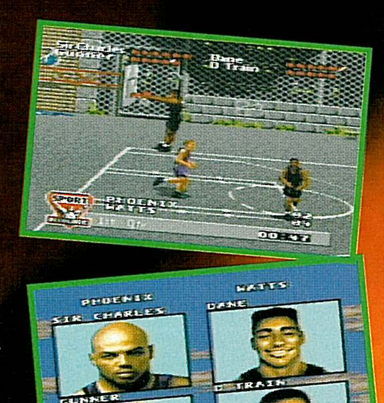
Si la vida está llena de casualidades inexplicables, el mundo del videojuego no es ni mucho menos una excepción. Apenas transcurrido algo más de un mes desde la edición del exitoso «NBA Jam», y anunciado ya el inminente lanzamiento de «Jammit´», un título en su misma linea que nos llegará de la mano de Virgin, arriba ahora a nuestras consolas este «Shut Up and Jam'», un cartucho que, ¡oh, maravilla¡, nos ofrece la misma temática, desarrollo y hasta los mismos atractivos visuales que el primero de los juegos mencionados, y previsiblemente -y aun cuando todavía no ha sido lanzado al mercado- del segundo.
En fin, dejando a un lado esta inexplicable «fiebre del jam» que ha afectado a varias compañías, lo cierto es que nos hallamos ante un nuevo cartucho deportivo que, entre otros detalles de interés nos ofrece la posibilidad de que hasta cuatro personas participen simultaneamente en cada partida.

BARKLEY POWER

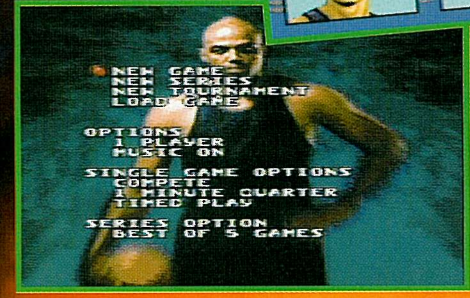
Aun así, sin duda el gran atractivo de este cartucho procede del hecho de venir apadrinado por uno de los jugadores más carismáticos de la NBA, Charles Barkley, a quien podremos seleccionar para que nos deleite con sus



espectaculares mates y diversas habilidades ``baloncestísticas". Dicho esto, lo siguiente que tenemos que destacar es que este cartucho nos propone el tomar parte en frenéticos partidos de basket «dos contra dos» que van a tener como mayor peculiaridad algo que ya hemos mencionado en un principio: la ausencia total de reglas. No hay personales, ni saques de banda, ni campo atrás. Tampoco hay arbitro alguno que las pudiera señalar. En realidad, la







P AND JAM

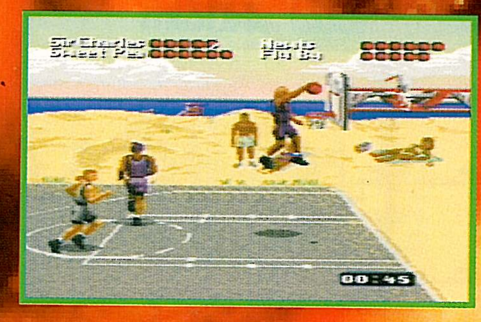


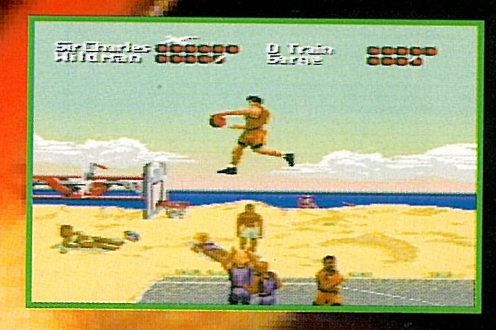




¡TODO VALE!







única infracción que se sancionará será intentar taponar un balón que estuviese cayendo ya hacia la canasta.
En cuanto a las modalidades de juego, estas variarán en función del número de control-pads que conectemos: podemos ser ayudados por un compañero controlado por la consola para enfrentarnos contra una pareja también dirigida por nuestra Mega Drive, podemos ser cuatro las personas que nos enfrentemos entre si, o bien, si deseamos que sean dos los jugadores que participan en cada partido, podemos elegir si queremos que lo hagan formando equipo, o por contra, que lo hagan en bandos rivales, secundados respectivamente cada uno de ellos por un compañero controlado por la consola.

LA LEY DE LA CALLE

Los encuentros no sólo no van a tener público, sino que se van a disputar en pequeñas canchas de diferentes barrios de algunas de las más conocidas ciudades americanas, entre ellas Seattle, la ciudad de moda -por motivos musicales- en medio mundo.
En lo referente a la calidad técnica de este cartucho, pocas cosas negativas se nos ocurren decir, excepto que tal vez en la modalidad normal de partido -no así en las series o en el torneo- el juego resulta excesivamente fácil. Por lo demás los movimientos son rápidos, los mates tremendamente espectaculares y en general el resto de los detalles han sido cuidados lo bastante como para no decepcionar.
Ahora bien, si os estaís ya preguntando si este juego supera al popular «NBA Jam», en nuestra opinión, y por cuestiones de jugabilidad y espectacularidad, este «Shup Up And Jam'» se queda un tanto atrás respecto al juego de Acclaim.
En fin, vosotros tenéis la última opinión...

MR.LYNCH

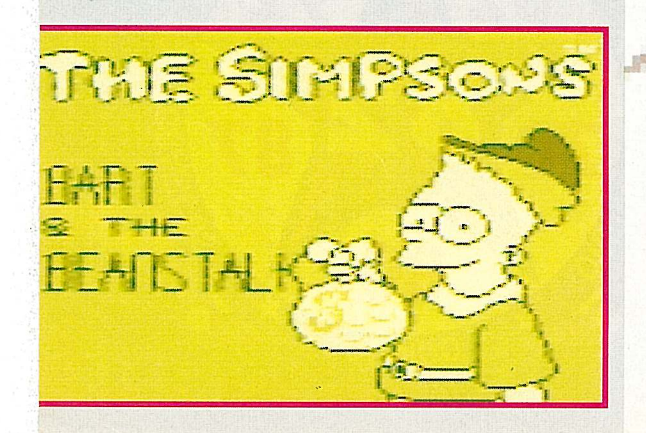


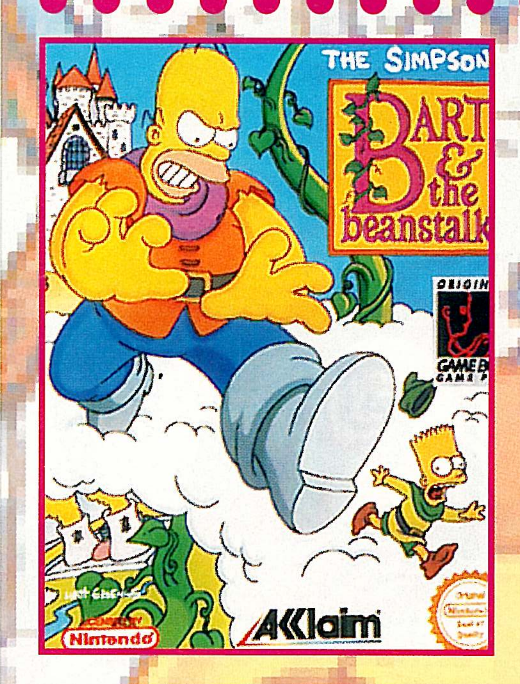
GAME BOY

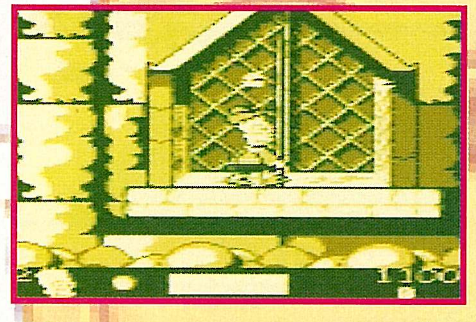
BART AND

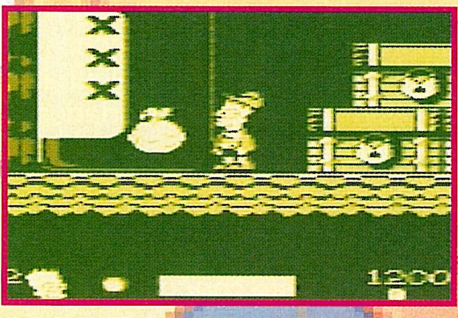
Pasarela: BART AND THE BEANSTALK
Consola: GAME BOY.
Compañía: ACCLAIM
Distribuidor: BUENA VISTA
N. Fases: 7
N. Jugadores: 1

El más gamberro de todos los personajes que jamás hayan desfilado por una consola, es decir, Bart Simpson, vuelve a nuestra Game Boy como protagonista principal de una renovada versión del clásico cuento «Juanito y las Habichuelas Mágicas».





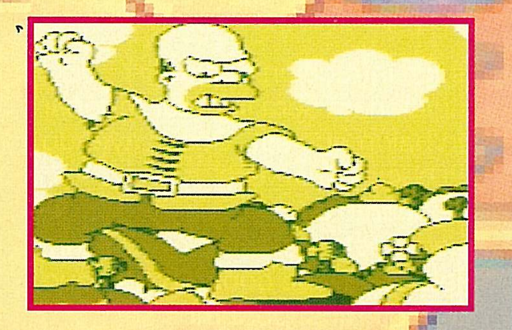


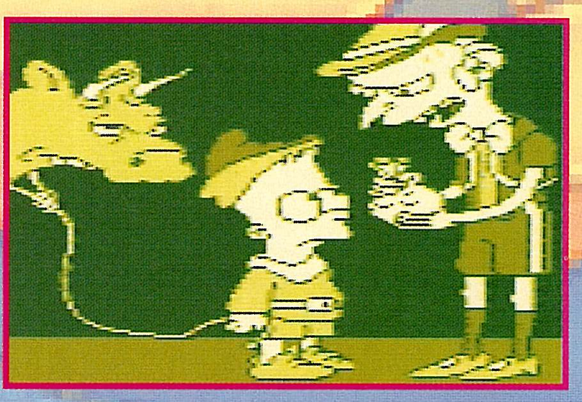


Tras sus alocadas peripecias para escapar de un siniestro campamento de verano en «Escape From Camp Deadly», lan anterior aventura que sirvió para que el genial personaje creado por Matt Groening visitara nuestra Game Boy, bart vuelve a la carga con un juego bautizado como «Bart And The Beanstalk», que no es otra cosa que una peculiar adaptción del clásico cuenta de las habichuelas mágicas.

ERASE UNA VEZ...

Todo comienza cuando Bart, el hijo de una familia muy humilde, es enviado a la ciudad por su padre, Homer, para que venda su última pertinencia: una vaca. Como era de esperar, nuestro amigo, lejos de cumplir su cometido, se mete de lleno en un lio tan terrible como disparatado: por el camino conoce a Monty the Miser, un poco escrupuloso





CUENTAME U

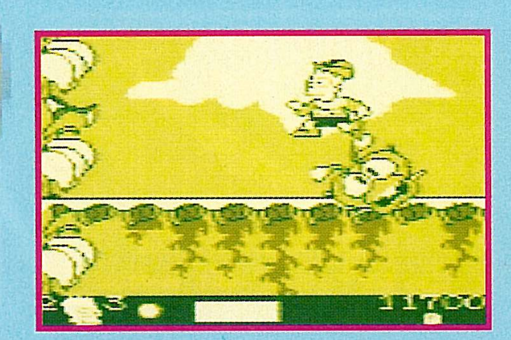
THE BEANSTALK

comerciante que le convence de cambiar su vaca por un tirachinas y unas cuantas sospechosas habichuelas mágicas.
De vuelta a casa, Bart deja despreocupadamente las habichuelas sobre la mesa de la cocina, y se larga para cometer nuevas travesuras con su tirachinas nuevo. Por desgracia, instantes después Homer confunde las habichuelas con caramelos, y tras metérselas en la boca las escupe con repugnancia por la ventana de la cocina.., todo queda así pues listo para la catastrofe...

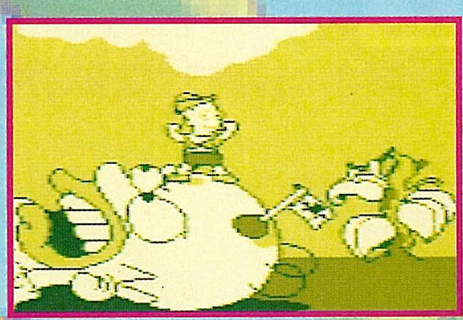


DE AQUI AL CIELO

A la mañana siguiente la familia Simpson descubre con incredulidad que allí donde Homer escupió las habichuelas, hay ahora una gigantesca planta de tal longitud, que su tallo se eleva hasta más allá de las nubes. Bart, no podía ser otro, no va resistir la curiosidad, y va a trepar por la planta en busca de nuevas aventuras, gracias a lo cual nos va a permitir acompañarle en este cartucho que nos llega de la mano de Acclaim.

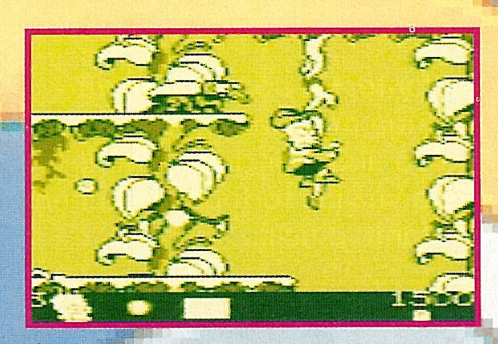


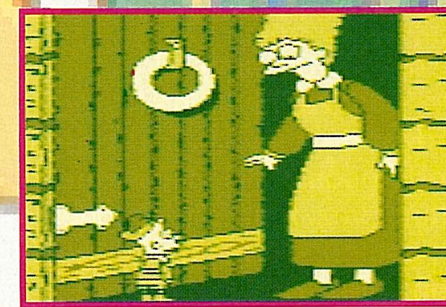




El juego, pese a su original argumento, reincide una vez más en los clásicos juegos de plataformas que tan a menudo visitan nuestra Game Boy, y de hecho no es otra cosa que un arcade que nos propone ascender y ascender a través de siete escenarios diferentes plagados de enemigos. Para defendernos de ellos contamos también con un plantel de armas sustanciosamente originales, como aviones de papel, tirachinas, petardos o huevos mágicos.
En definitiva, nos hayamos ante un divertido juego cuyos mayores atractivos son sus protagonistas, Homer, y en especial Bart, y su original argumento, y que por lo demás conseguirá entretenerte un buen rato mientras trepas por la gigantesca planta... ¿por cierto, que misterioso peligro esperará a nuestro héroe cuando llegue a las nubes?

MR.LYNCH

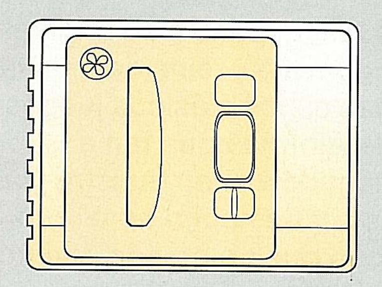




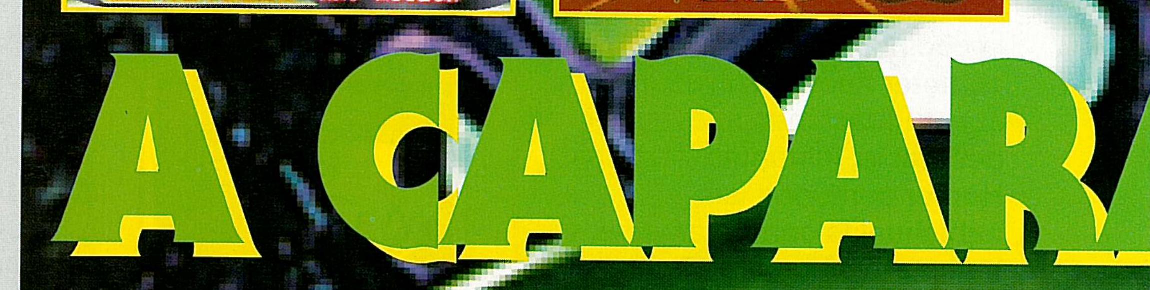


UN CUENTO

SUPER NINTENDO



T.M.N.T. TOU



A CAPARA

Pasarela: T.M.N.T TOURNAMENT FIGHTERS
Consola: SUPER NINTENDO
Compañía: KONAMI
Distribuidor: BANDAI
N. Jugadores: 1 ó 2



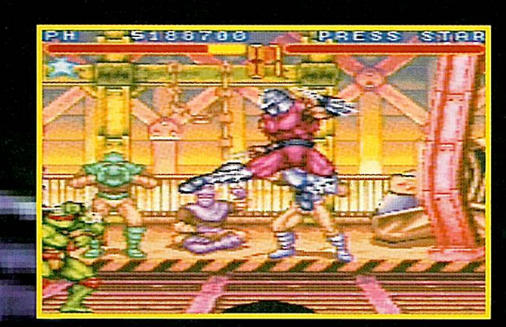
Por vigésima vez, y sin que sirva de precedente, El Despedazador ha raptado a la guapa Abril O'neal y al maestro rata Splinter. Nuestros amigos, los quelonios ninja se lanzan asi pues de nuevo al rescate...

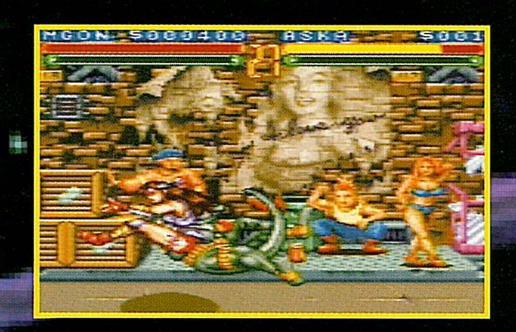


Para esta ocasión, El Despedazador, se ha hecho rodear de nuevos aliados, más poderosos y mortíferos que la última vez. Para ello, ha puesto en acción al líquido mutógeno con varios de los miembros del clan Foot. A uno de ellos lo ha cruzado con un tiburón, creando una criatura con una tremenda mandíbula. A otro con un murciélago, capaz de chupar la sangre hasta a un elefante. Ha construído una tortuga metálica, y se ha unido al Señor de las Ratas. Esta vez las tortugas lo tienen un tanto difícil...



RNAMENT FIGHTERS





AZON LIMPIO



UNOS QUELONIOS MUY MARCHOSOS

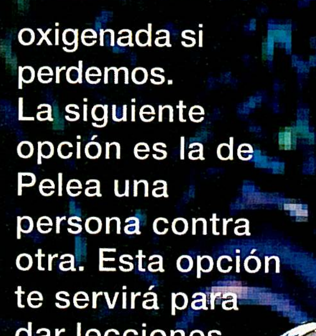
Este es el argumento, cientos de veces usado, para un juego en la linea del Street Fighter 2, que si bien carece de originalidad, tiene otras muy buenas cualidades para ser un cartucho bastante aceptable. En el menú del juego podremos elegir varias opciones. Las más interesantes, comienzan con la de modificaciones, en la que podremos elegir la dificultad del juego, escuchar las músicas, los efectos de sonido, y cambiar la acción de los botones de tu control-pad. A continuación viene la opción de Torneo, en la que nos enfrentaremos a los demás personajes, ganando grandes sumas de dinero si vencemos, que nos tendremos que gastar en vendas y agua



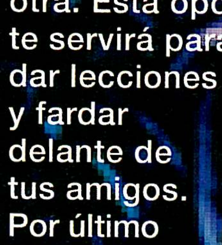




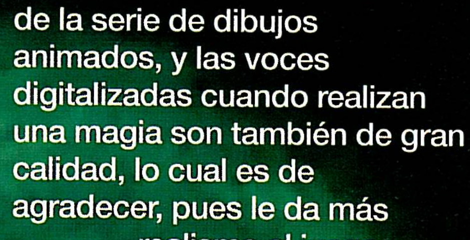










oxigenada si perdemos. La siguiente opción es la de Pelea una persona contra otra. Esta opción te servirá para dar lecciones y fardar delante de tus amigos. Por último







está la opción de Historia, en la que sólo podremos controlar a una de las cuatro tortugas, que irá al rescate de Abril y Splinter.



¡COWABUNGA!

Ya era hora de que las Tortugas Ninja tuvieran su propio juego de lucha, al estilo del Street Fighter 2. Los programadores de este cartucho han cuidado sobre todo el aspecto gráfico, pues los personajes son clavados a los de la serie de dibujos animados, y las voces digitalizadas cuando realizan una magia son también de gran calidad, lo cual es de agradecer, pues le da más realismo al juego.

T. M. N. T. Tournament Fighter es, pues, un cartucho que aunque resulta algo escaso en cuanto a su nivel de originalidad, puede llegar fuerte en las listas de compras de todo el país.

● ● ● CARLOS F. MATEOS







SON, CLIK, PLAS, CHUF, ÑACK, CLOK, RASS, CRUNCH, PLAFF, ÑAM, PUM, POING, NIC, ...

NO TE HAGAS LIOS, EL ULTIMO HEROE DE SUPER NINTENDO SE LLAMA

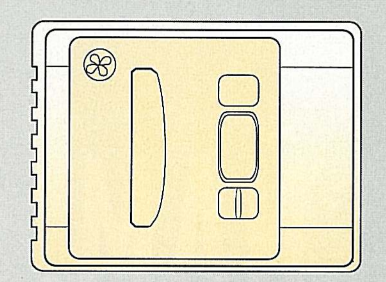


CID FCA!

¡¡Eh, tú!!, ¡Aquí!, ¡Soy yo!... En la Isla de Akrillia me conocen por Top Banana, Head Honcho, Número Uno, ¡ya sabes, Rey!, pero tú llámame PLOK. Si quieres alucinar con la música más marchosa del universo, soy lo que buscas. Ya sabes... PLOK!

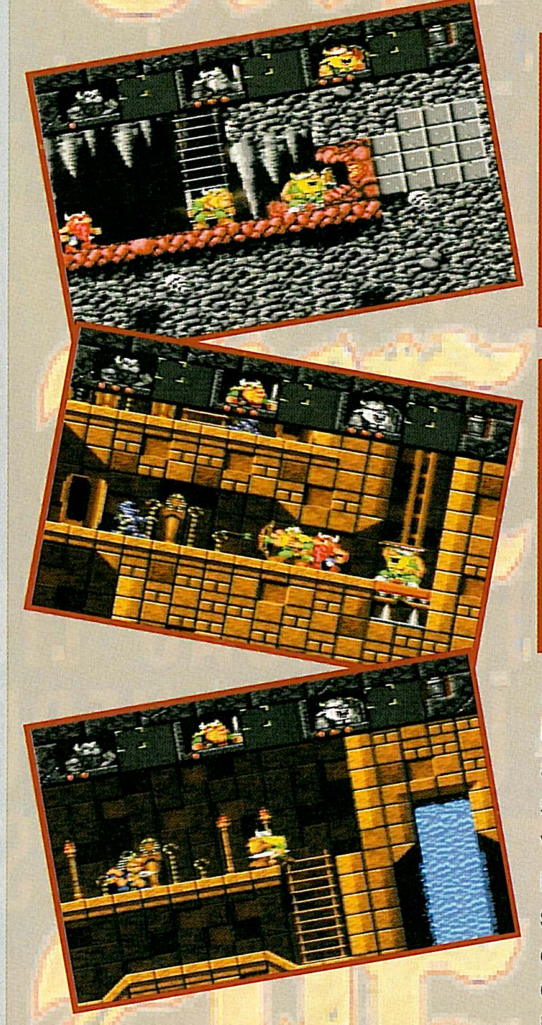


Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID



THE LOS

Pasarela:
THE LOST VIKINGS
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: VIRGIN
Distribuidor: NINTENDO
N. Jugadores: 1 ó 2







Una tranquila noche de primavera, cuando todo el poblado vikingo del sureste dormitaba tras un afanoso día de caza, ocurrió algo fuera de lo normal.
Un enorme pájaro metalizado se situó por encima de las chozas, y raptó a los tres jefes que compartían el dominio de aquel apacible lugar...



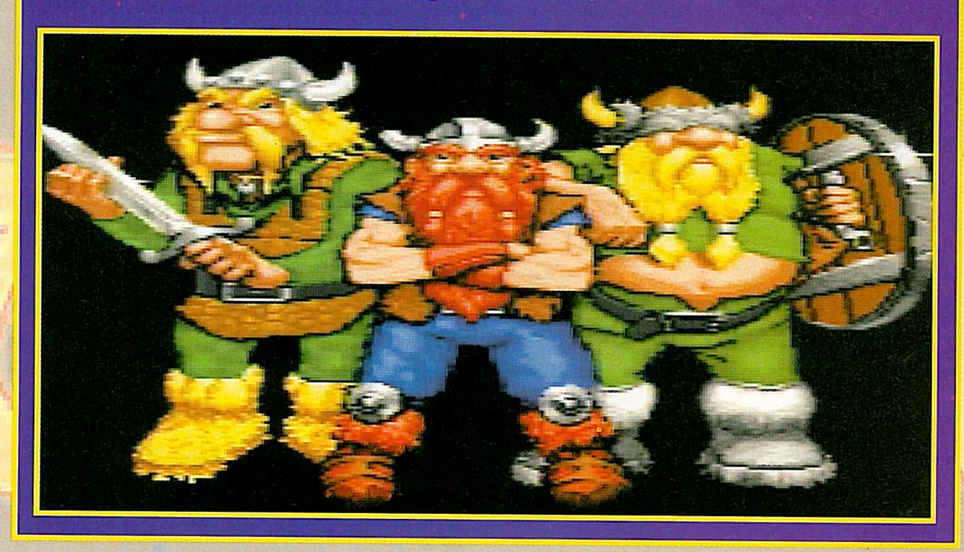
El primero de los vikingos se llamaba Erik, y gracias a su agilidad y rapidez, podía saltar y correr más alto y veloz que cualquier otro miembro de la tribu; esto le sirvió para convertirse en uno de los jefes.
Olaf se entrenó en el arte de la defensa, y gracias a su escudo, hecho de roble y acero, que pasó de generación en generación sin notar el paso del tiempo, fue también elegido como otro de los jefes.
Por último, se llegó a la conclusión de que para convertirse en una tribu fuerte, hacía falta alguien con fuerza y decisión. Todas las miradas se dirigieron hacia Baleog, el herrero de la comarca, conocido por sus

LA UNION H

T V I K I N G S

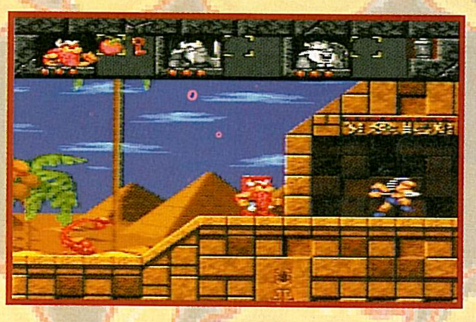
LOS VALIENTES VIKINGOS

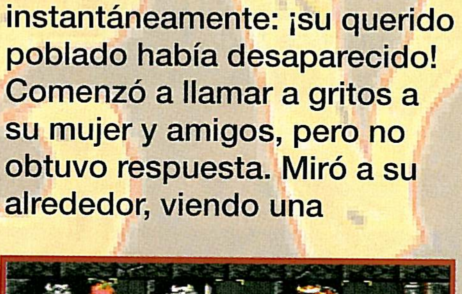
Estos son los tres amigos, y protagonistas de este juego. Gracias a sus diferentes habilidades podrán escapar, casi sin problemas, de todas las situaciones comprometidas a las que se enfrentarán a lo largo de esta aventura.



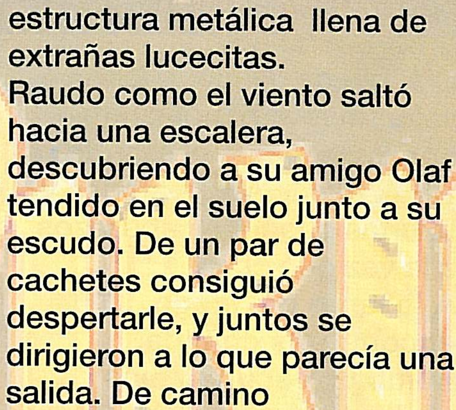








músculos de acero, y su gran habilidad en el manejo de la espada y el arco.
Cuando Erik hubo abierto los ojos, descubrió algo que le quitó la modorra instantáneamente: ¡su querido poblado había desaparecido! Comenzó a llamar a gritos a su mujer y amigos, pero no obtuvo respuesta. Miró a su alrededor, viendo una



estructura metálica llena de extrañas lucecitas.
Raudo como el viento saltó hacia una escalera, descubriendo a su amigo Olaf tendido en el suelo junto a su escudo. De un par de cachetes consiguió despertarle, y juntos se dirigieron a lo que parecía una salida. De camino descubrieron a su otro







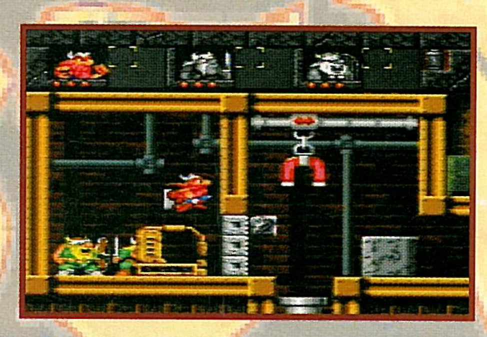


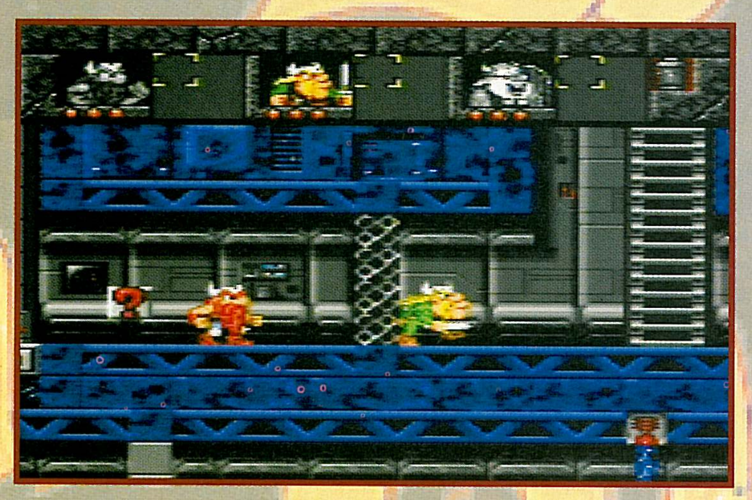


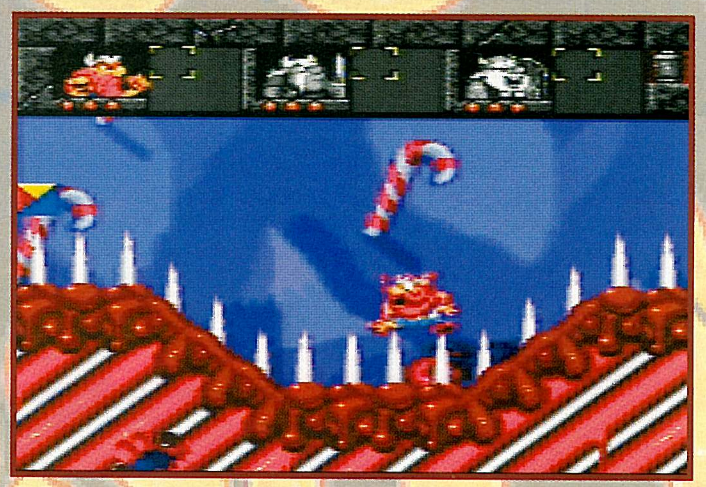












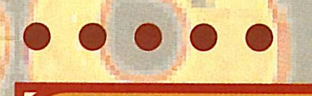
compañero, Baleog, que estaba luchando con una extraña criatura verde con muchos brazos.
Ahora que los tres se habían unido tenían alguna posibilidad de encontrar la salida, lo cual no iba a ser nada fácil.

EN BUSCA DE LOS VIKINGOS PERDIDOS

La técnica de juego es idéntica a la de las anteriores versiones. Simplemente tienes que unir las fuerzas del trío para conseguir escapar con vida pantalla tras pantalla.
Muchos son los obstáculos y trampas, pero siempre habrá alguna combinación que permita a los tres amigos seguir adelante. Por ejemplo, Baleog es muy valioso a la hora de activar botones de otra forma inaccesibles, gracias a su arco.
Olaf puede ayudar a Erik a saltar más alto, poniendo horizontalmente el escudo, y Erik puede abrir paredes y puertas pegando cabezazos a la vez que corre.
A lo largo del juego encontrarás comida, bombas, escudos más poderosos e items de invulnerabilidad, lo cual es de agradecer.

EL MEJOR DE TODOS

Sin duda alguna, los programadores de Virgin se han esmerado sobre manera en esta versión, pues han utilizado a fondo las posibilidades de la consola.
Los sonidos han sido mejorados notablemente y a los gráficos les han imprimido un movimiento mucho más suave que en las versiones anteriores.
«Lost Vikings» es un juego que merece toda tu atención si lo que buscas es divertirte.



CARLOS F. MATEOS







EL CUPONAZO

DE HOBBY CHANNEL

¡ Cambia Y Consigue Todos Los Videojuegos Del Mundo Por Sólo 990´- ptas. Cada Uno !

¿ Qué es Hobby Channel ?

Hobby Channel System es el más famoso método de intercambio que pone a tu alcance todos los videojuegos del mundo, para que puedas disfrutarlos mucho más por sólo 990´- ptas. cada intercambio.

Instrucciones del Intercambio

- Rellena el cupón y envíalo junto con tu videojuego al Aptdo. de Correos 96.032, 08080 Barcelona.
- El videojuego que recibes a cambio es de tu propiedad.
- Es imprescindible que los juegos que nos mandes funcionen correctamente y que incluyan **la caja original y las instrucciones.**
- Los videojuegos japoneses sólo se pueden intercambiar por japoneses.
- Aceptamos videojuegos americanos.
- El tiempo de entrega irá en función de la disponibilidad que tengamos de juegos, siempre entre 4 y 14 dias.
- No aceptamos videojuegos de imitación ni los que vienen de regalo con la cónsola ni tres en uno, cuatro en uno, etc...
- Los videojuegos que nos pidas deben estar en consonancia con el que nos envias, por ejemplo : si nos pides una última novedad puedes pedir una última novedad, si nos envias un título que apareció a principios de 1992 debes pedir un título de la misma época, etc...
- Sólo aceptamos videojuegos de : Megadrive, Super Nintendo, Master Sistem, Game Gear, Game Boy y Nintendo (Nes).
- Los videojuegos a intercambiar deben ser de la misma cónsola.

¿ Cómo rellenar el cupón ?

Escribe el nombre del videojuego que nos mandas para cambiar. A continuación en las restantes casillas debes escribir por orden de preferencia qué videojuego quieres recibir a cambio (te damos cinco posibilidades), uno de ellos será tuyo. Finalmente escribe el modelo de cónsola que tienes.
Si quieres realizar dos o tres intercambios, debes rellenar los recuadros señalados a tal efecto.
Tus amigos también pueden intercambiar fotocopiando el cupón.

¡ CAMBIA ! con Hobby Channel

(93) 457 64 02

Teléfono de Información

SuperOferta

Por cada Intercambio que hagas tendrás un regalo sorpresa.

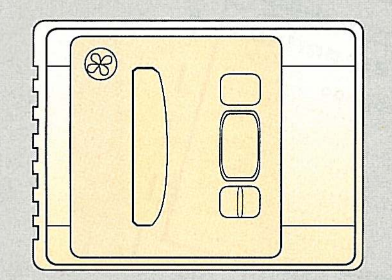
Por cada 2 intercambios que hagas, te regalamos el tercero.





Los 100 primeros Intercambios que recibamos entrarán en el Sorteo de una Supernintendo o una Mega CD.

SUPER NINTENDO



Pasarela:
THE FLINTSTONES
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: TAITO
Distribuidor: SPACO
N. Jugadores: 1 ó 2

THE FL

DIVIERTET DE PIEDRA

Los clasicos y entrañables personajes de dibujos animados Pedro Picapiedra y Pablo Mármol, vuelven a la carga, esta vez en la Super Nintendo, con una aventura que les va a llevar a la búsqueda de un fabuloso tesoro para conseguir ser los jefes de su clan.





El jefe del grupo de los Búfalos, del que Pedro y Pablo son miembros, ha dejado establecido que quien encuentre el fantástico tesoro de Sierra Madrock será proclamado el nuevo jefe. Todos se han lanzado a una alocada búsqueda en la que todo sirve...
Pedro y Pablo, como amigos inseparables que son, van a ir juntos. El primer paso es encontrar el mapa que se halla escondido, para más tarde lanzarse a lo que es la verdadera aventura.



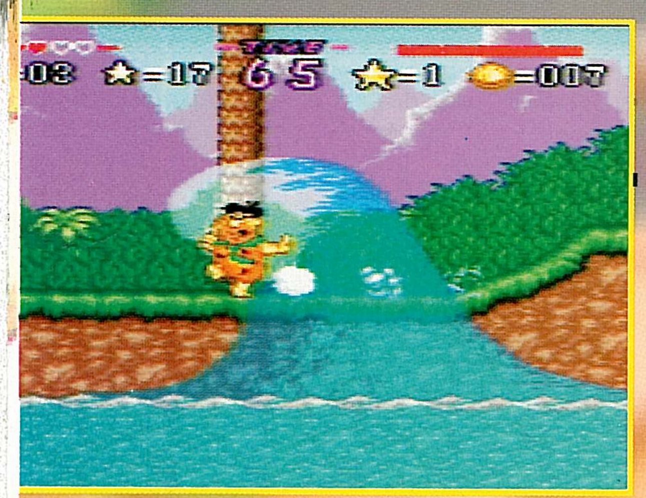
NTSTONES

E EN LA EDAD









Pedro y Pablo deben tener sobre todo cuidado con sus lindas mujercitas, pues están hartas de que sus maridos no vayan a cenar a la hora, y en cuanto los encuentren van a llevárselos a sus casas, con lo que la aventura puede darse por finalizada.

LANZANDO EL DADO

La forma de moverte por el mapeado que tiene el juego es un tanto peculiar. Los dos amigos disponen de un dado con números del uno al tres, que serán las casillas que podrás caminar. Cada punto gris es una pantalla nueva llena de peligros que hay que superar a riesgo de perder una de tus escasas vidas. Un corazón en el suelo es una pantalla de bonus en la que a



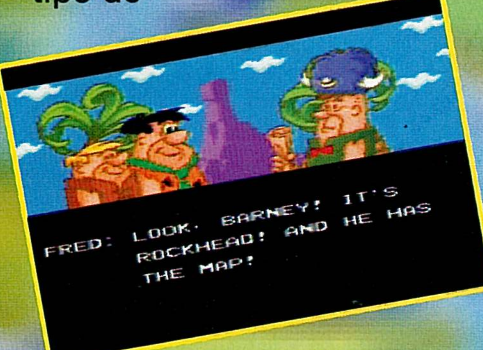


EL MAPA DEL TESORO

Este mapa te guiará a lo largo de todas las islas, hasta llegar a la Sierra Madrock. Te indicará también las que has visitado y las que te faltan por recorrer.



golpe de cachiporrazo tendrás que romper una serie de barriles que te darán algunos items de ayuda.
Además hay casas con diferentes nombres. La que tiene el letrero de "Park", es una casa de diversiones, en la que pagando treinta piedrólares podrás jugar a una de las cuatro atracciones disponibles. La siguiente es la que tiene como nombre "Cafe". Allí se te ofrecerán todo tipo de



alimentos que te devolverán las fuerzas, y por último el estadio, donde podrás disputar eventos deportivos. Por el mapeado también hay esparcidas una serie de









calaveras de dinosáurio, que te indican que allí hay un enemigo más poderoso que los otros, y en consecuencia que te dará mayor número de puntos y piedrólares.





LA CIUDAD DE ROCADURA

Este es el primer lugar por el que te podrás mover hasta que encuentres el antiguo mapa, oculto en esta isla.











LOS 500 M. LISOS

Para conseguir el mapa que te ayudará en la aventura, tienes que vencer en una singular carrera al jefe de los Búfalos. Este es un gran corredor, que además utilizará toda serie de artimañas para hacerte salir del circuíto. Salta las zonas oscuras, pues están llenas de barro húmedo que te frenará. Sigue estos consejos y el mapa del tesoro será tuyo.



DIVERSION PALEOLITICA

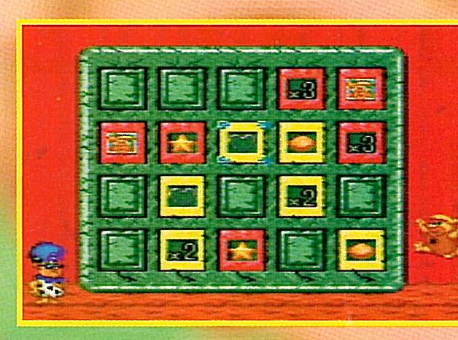
Un juego sacado de una serie tan fantástica como " Los Picapiedra " tenía que ser bueno a la fuerza. Los gráficos, tanto de la presentación, como los del juego en si, son clavaditos a los dibujos animados, e incluso habrá momentos en los que saltarás rítmicamente en la silla mientras tarareas su conocida melodía.

Algunos movimientos son de lo más cómico, como el de planear en el aire para caer más lentamente, o el de resbalarse por una colina...









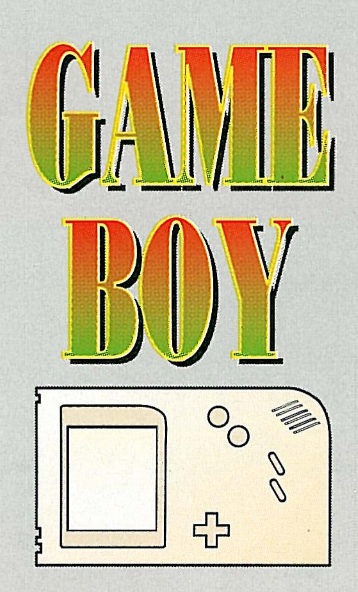
«The Flintstones» es un juego además de original por su desarrollo, divertido por la ambientación que consigue, idéntica a la de la serie.

CARLOS F. MATEOS









Pasarela: NIGEL MANSELL
Consola: GAME BOY
Compañía: GREMLIN
Distribuidor: Nintendo
N. Jugadores: 1

Nigel Mansell's World Championship

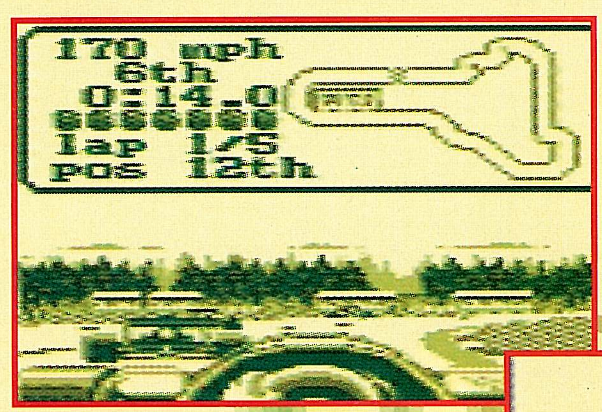
NIG

El desarrollo del juego sigue siendo el mismo. Lo único que se ha variado han sido algunas opciones, que han desaparecido, pero las esenciales como son las de entrenamiento, carrera eliminatoria, tutorial de la mano de Nigel Mansell y campeonato mundial siguen estando.

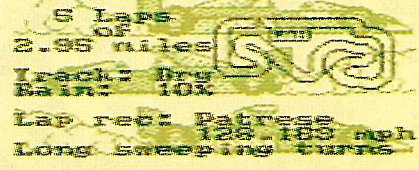
SUPERA LA SONIDO

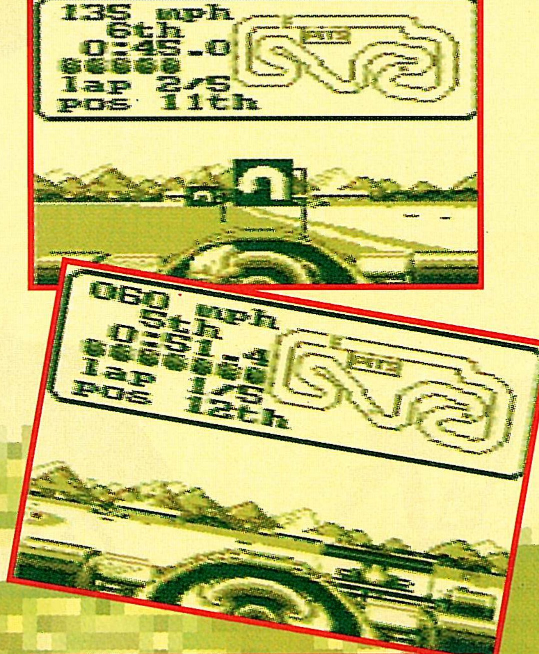
Hace ya casi un mes que apareció en las pantallas de la Super Nintendo este genial simulador de automovilismo. Ahora le ha llegado el turno a la Game Boy, con un juego que lo tiene todo, menos color en la pantalla...

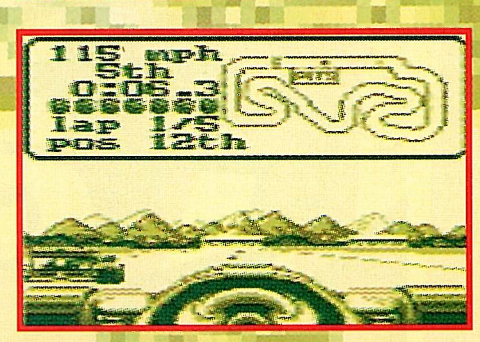
EL MANSELL

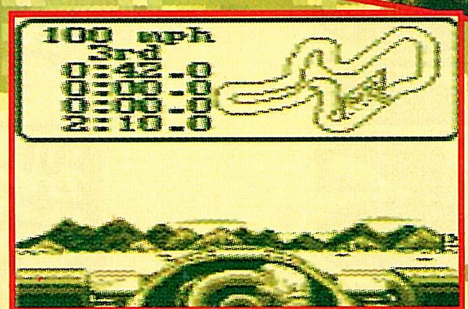












La diversión que te proporciona este cartucho es la misma que te puede dar el mejor juego de coches de carreras, puesto que para la Game Boy no hay muchos de este tipo, que digamos. No es que sea una novedad total, pero si es de los mejores que se han hecho para esta pequeña consola.

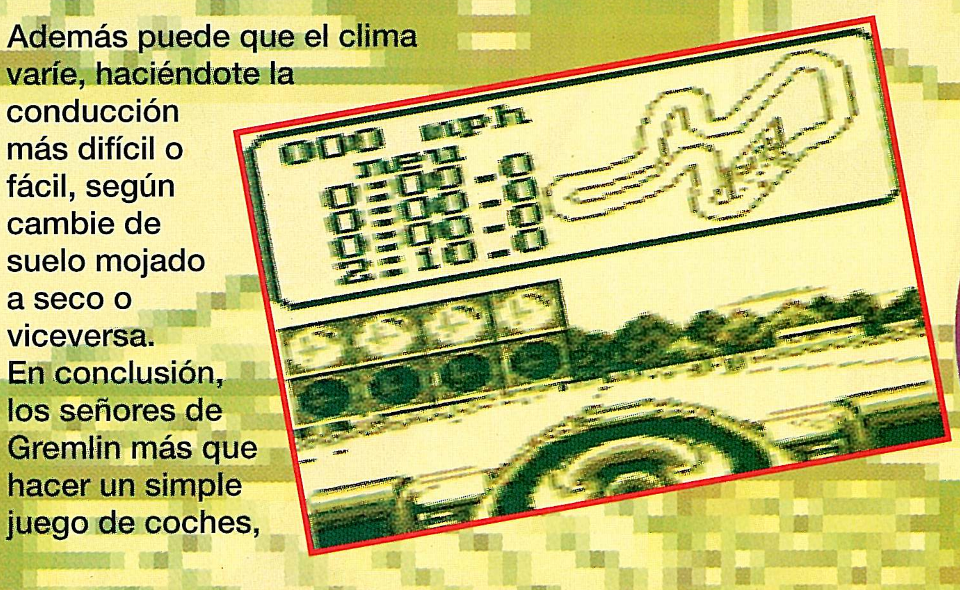
El número de circuítos es también elevadísimo, llegando hasta dieciséis diferentes, totalmente fieles a la realidad.

VELOCIDAD DEL

Además puede que el clima varíe, haciéndote la conducción más difícil o fácil, según cambie de suelo mojado a seco o viceversa.

En conclusión, los señores de Gremlin más que hacer un simple juego de coches, se han desmarcado con un completo y hasta ahora único simulador de automovilismo.

EL CHIP ANONIMO



VALORACION

JUGABILIDAD	83
MOVIMIENTOS	86
ORIGINALIDAD	90
GRAFICOS	87
SONIDO	84
TOTAL	86

DRAGON BALL Z

ドラゴンボール

超武闘伝 2

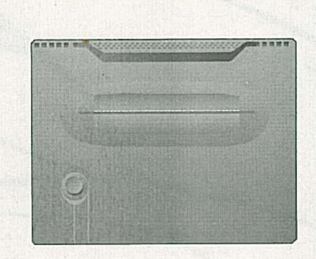
(スーパーぶとうでん)

BANDAI

OK SUPER CONSOLAS



PASARELA



NEO GEO

ART OF

EL REGRESO DE UN MITO

Pasarela: ART OF FIGTING 2
Consola: NEO GEO
Compañía: SNK
Distribuidor: SISCOMP
N. Jugadores: 1 ó 2





Después del inmejorable sabor de boca que nos dejó «Art of Fighting», SNK vuelve a la carga con este manjar hecho cartucho llamado «Art of Fighting 2».



Si fuistéis unos de los pocos que consiguieron acabarse la primera parte, os quedaríais boquiabiertos al ver como el último enemigo al que te enfrentabas era ni más ni menos que un pariente tuyo que había sido sobornado para atacarte.
Ahora, Ryo y Robert, junto a Yuri y su hermano, van a desmantelar, de una vez por todas la banda que les ha hecho la vida tan dura.

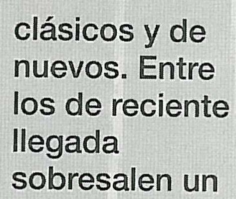


FIGHTING 2

O DE



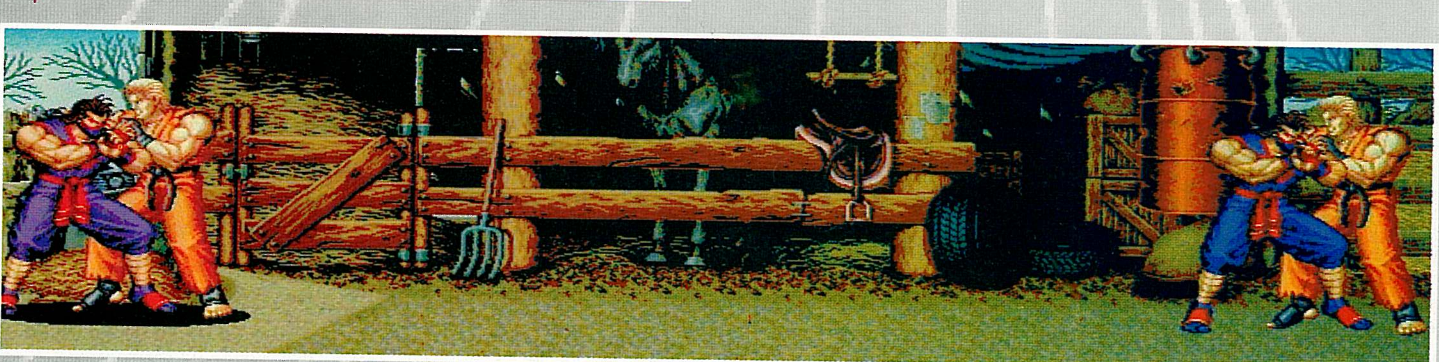
El sistema del juego es el mismo que en la primera parte. Tendrás que ir venciendo a los miembros del clan, del menos poderoso al más imbatible, para ir consiguiendo pistas acerca del paradero del gran jefe. Los personajes que aparecen en esta segunda parte son una mezcla de clásicos y de nuevos. Entre los de reciente llegada sobresalen un ninja, que es casi imposible de vencer, y un orondo vietnamita que utiliza las palmas de sus manos como armas.



Además de estos, están los personajes que ya hicieron acto de aparición en la primera parte, pero, eso si, con magias renovadas y mucho más poderosas.

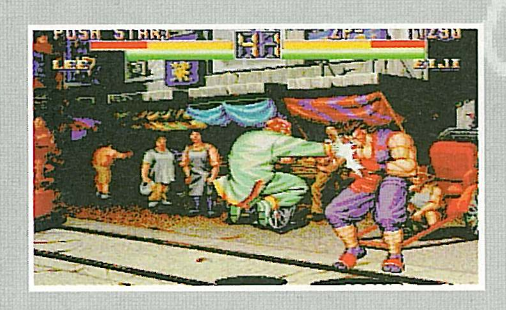


La calidad técnica supera a todo lo que hemos visto hasta ahora. Los 178 megas de memoria del juego han sido














aprovechados hasta la saciedad. Sólo hay que ver el perfecto "zoom" que tienen todas las pantallas, que no crea ningún desperfecto gráfico, o los personajes, que a pesar de ocupar toda la pantalla en algunos momentos, no pierden ni un ápice de su velocidad.
Lo que si es cierto, es que la dificultad del juego es enorme, y te costará demasiado el ganar con soltura algún combate, lo cual es un poco desquiciante, pero, para eso estamos nosotros aquí.

MEJOR QUE UNA PELICULA

«Art of Fighting 2» es por ahora el juego más completo, y con ventaja, de los que se han hecho hasta ahora de artes marciales. Es una lástima que el número de poseedores de una Neo Geo sea tan pequeño, porque un juego así no merece pasar desapercibido. Por suerte, aun podemos disfrutar de él, eso si, rascándonos los bolsillos, en las máquinas recreativas...

CARLOS F. MATEOS



LOS PERSONAJES

Estos son los colosos que forman el «Art of Fighting 2». Cada uno con sus debilidades y ventajas. Decidir cual es el mejor depende de ti...





Videojuegos

Hobby Games

Tienda en Barcelona:
C/ Melcior de Palau nº 161
08014 (Sants)

VENTA POR CORREO A TODA ESPAÑA.
TELÉFONO: (93) 491 06 08

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

Y TAMBIEN VENTA AL POR MAYOR.

Tenemos todos los juegos nacionales y todos los títulos de Manga Video.
Somos especialistas en Juegos de Rol para tu consola!!!
Llamanos e infórmate del Super "Club de Cambio", la compra-venta de juegos y las ventajas de ser socio de Hobby Games. No te lo pierdas.
Lunes a Viernes de 10,30 a 20 H / Sábados de 10,30 a 14 H

SUPERNINTENDO

Aladdin	12.900
Alien	10.900
Art of Fighting	14.900
Asterix	9.900
Bubsy	9.900
Cliffhanger	10.900
Cool Spot	10.900
Daniel, el T	11.900
Dead Dance	9.900
Dracula	9.490
Drangon Ball Z 3	21.900
Imperio contra	cons
Fatal fury2	18.900
First Samuray	9.900
Flashback	10.900
El puño de la estrella del norte	17.900
Jurassic Park	12.900
Kendo Rage	11.900
Last Action Hero	10.900
Mortal Kombat	12.900
N.B.A. jam	13.900
N.B.A Showdown	13.900
Pantera Rosa	12.900
Power Athlete	10.900
Sensible Soccer	10.900
S. Fighter II Tur	12.900
Striker	10.900
Bomberman	7.990
Top Gear 2	12.990
Tortugas fighter	13.990
Wing Commander 2	10.900
Winter Olympics	12.990
Young Merlin	Cons
Ranma 1/2	12.900
GP 1	9.990
Zombies	11.990
Lawnmover man	11.990
NHL Hockey 94	13.900
J. Madden NFL 94	13.900
Lamborghini	12.900
Terminator 2	13.900
Mazinger Z	16.900
Fifa Soccer	Cons
Dragon Ball Z3 Pal	Cons
Young Merling	Cons
Equinox	Cons
El Imperio contrataca Pal	Cons
Stanley Coup Hockey Pal	Cons

SUPERNINTENDO ROL GAMES

Secret of mana	15.900
Lufia & F	14.900
The 7 th Saga	15.900
Might & Magic II	14.900
Zelda	7.490
Shadowrun	12.900
Paladins Quest	15.900
Obitus	Cons
Final Fantasy III	Cons
Dungeon Master	Cons
Romance 3 K III	15.900
Gengis Khan II	15.900
Mystical Ninja	9.900
Mystical Ninja 2	Cons

MEGADRIVE

Fifa Soccer	9.900
Aladdin	9.900
Cliffhanger	7.990
Deadly Moves	8.990
Double Dragon	8.990
Dracula	7.990
Dr. Robotnick	8.490
Eternal Champions	12.900
F-117	9.900
Hook	7.990
N.B.A. Jam	9.900
Pele Soccer	8.490
Pantera Rosa	10.900
Promoves Soccer	9.900
Pirates	10.900
Bella y Bestia	10.900
Bella y Bestia Rol	10.900
Gengis Khan II	10.900
Lethal Enforcers	11.990
Sensible Soccer	7.990
Sonic 3	Cons
S. Fighter II	11.900
Tortugas Fighter	10.490
Winter Olympics	9.900
Tecmo N.B.A.	10.900
Gaumtlet IV	8.990
Mortal K. (Gore)	12.900
James Pond	8.990
Sonic Spinball	8.990
Robocop-Termi	9.990
Dragon Ball Z	Cons
Art of Fighting	Cons

GAME GEAR

Hook	5.990
Sensible Soc.	5.990
Libro Selva	5.490
Sonic Chaos	5.990
Jurassic	5.990
Mortal Kom	6.990
Star Wars	5.990
Ecco Dolphin	5.990

GAME BOY

Tiny Toon 2	5.990
Mortal Kom	5.990
Jurassic	6.990
Zelda 3	5.990
F.F. III	6.990
Joe & Mac	5.490
Tortugas 3	5.990
Winter Olym	5.990

MANGA VIDEO

Urotsukidoji 2	2.995
Dominion T. P. 2	2.995
Dragon Ball Z 6	1.995
Dragon Ball Z 7	1.995
Dragon Ball Z 8	1.995
Dragon Ball Z 9	1.995
Ultimate Teacher	1.995
Judge	1.995
3x3 ojos	2.495
Macross	2.995

CONSULTAR ULTIMAS NOVEDADES

Virtual Racing
Art of Figthing
Claymates
Megaman soccer
Star Trek new generalton
Young Indiana Jones
Joe & Mac Caveman Ninja
Columns 3

JUEGOS DE OFERTA DESDE:

2.990 Portátil
3.990 Megadrive
4.990 Supernintendo

OFERTÓN DEL MES:

MEGADRIVE + PAD + SONIC:16.990 Pts.

- Consulta lista de juegos "Ocasion" desde 3.900 Pts.
- Gastos de Envio:
  - 1º Correo Urgente: 450 Pts.
  - 2º Correo Normal: 300 Pts.
  - 3º Agencia (24h): 800 Pts.
- No te olvides de llamar para que te informemos de las ventajas del "Club Hobby Games", o envianos el cupón de pedido para hacerte socio.
- También dispones de una amplia gama de accesorios, joysticks, películas de Disney (Bambi, Aladdin, etc) para ti!!



*Precios válidos salvo error tipográfico y hasta el fin de existencias.

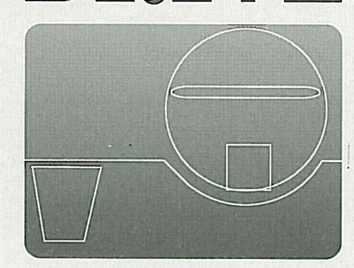
SUPER CLUB DE CAMBIO

Tenemos un club nacional para intercambio de juegos. Tu solo debes enviarnos el/los juegos que quieras cambiar con caja e instrucciones a:
Hobby Games
C/ Melcior de Palau nº 161
08014 Barcelona
Y poner el juego que quieres.
Lo recibirás en tu casa por sólo:
S. NES Y MEGADRIVE: 950 PTS
PORTÁTILES: 500 PTS
TAMBIÉN COMPRAMOS JUEGOS, LLAMA E INFÓRMATE DE LAS CONDICIONES!!

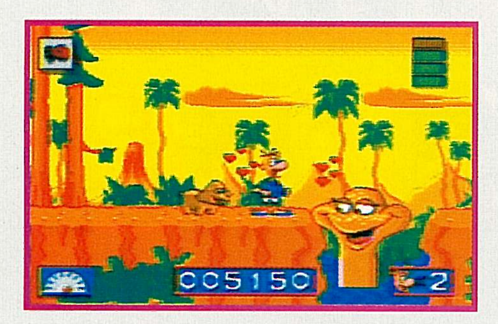
NOMBRE --
DIRECCIÓN --
POBLACIÓN ---------------- PROVINCIA ----------------
COD. POSTAL ---------------- TEL: ----------------
EDAD --------- CONSOLA --

	P.V.P.
JUEGOS --	
--	
-- SUMA:	
GASTOS DE ENVIO:	
TOTAL:	

MEGA DRIVE



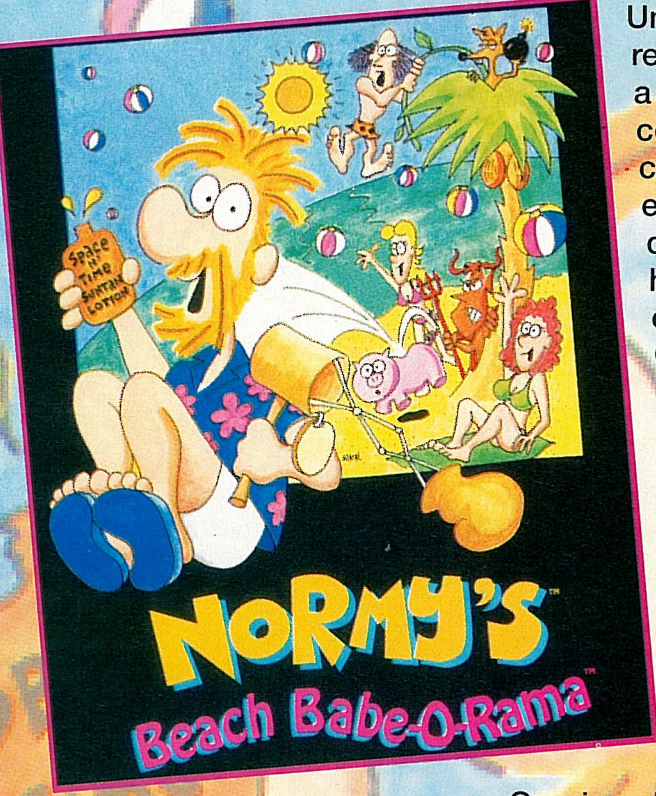
Pasarela:
NORMY'S BEACH BABE-O-RAMA
Consola: MEGA DRIVE
Compañía: ELECTRONIC ARTS
Distribuidor: DRO SOFT
N. Jugadores: 1



En una soleada tarde californiana, un platillo volante apareció en el aire, raptando a todos los amigos de Normy mientras jugaban a la pelota en la arena.

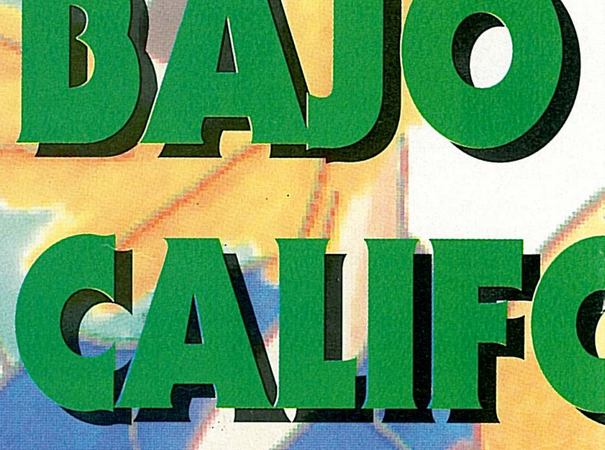


NORMY'S BEA



Una paquete sin remite ha llegado a sus manos, conteniendo una carta y un frasco sin etiqueta. La carta dice que sus amigos han sido raptados en el tiempo. Cada uno está en una época diferente, y para encontrarlos, tendrá que seguir el rastro que dejan las pelotas de playa diseminadas por el suelo. El frasco contiene un fluído para viajar por el tiempo. Gracias al extraño líquido, Normy irá apareciendo de época en época hasta llegar a nuestros días, donde











ACH BABE-O-RAMA







rescatará al último de sus compañeros. Para ello, dispone de un sinfín de objetos que le ayudarán en su travesía. Estos van desde piedras explosivas, hasta martillos con un puño dentro, pasando por tartas, o gafas de sol que te hacen invulnerable. Normy puede realizar varias acciones diferentes,como correr, deslizarse, saltar grandes longitudes, etc.



UN PERSONAJE MUY PLAYERO

Todos los gráficos del juego están hechos a modo de cómic, pues son enormemente ricos en gestos y movimientos.

Los sonidos, sin embargo, a pesar de su calidad, resultan algo escasos, y hay momentos en que sólo se escucha la música, que eso si, es genial. Si eres partícipe de los clásicos juegos de plataformas, esta será una buena elección por tu parte.

 EL CHIP ANONIMO

EL SOL DE ORNIA

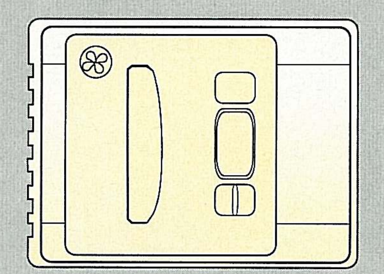




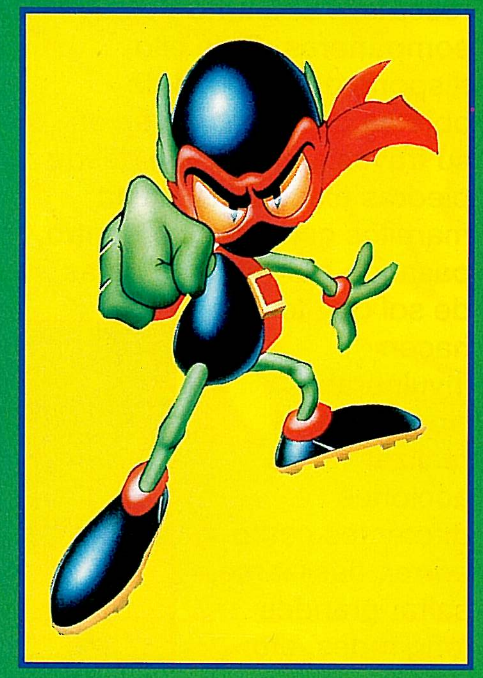




SUPER NINTENDO



ZOOL







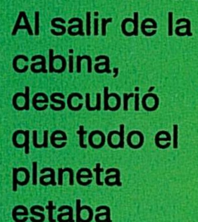
Pasarela:
ZOOL
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: GREMLIN
Distribuidor: DRO SOFT
N. Jugadores: 1

EL DULCE CO

La mascota de una conocida marca de dulces y golosinas ha pegado el gran salto, hasta colarse en nuestras video-consolas, con un juego de plataformas que hará las delicias de todos los golosos de la casa.



Zool es un ninja intergaláctico, que tras volver en su nave espacial de una misión recién cumplida, descubrió un desperfecto en una de las turbinas de propulsión, lo que le obligó a hacer un aterrizaje forzoso en un planeta desconocido.
Al salir de la cabina, descubrió que todo el planeta estaba









hecho de azucar, pasteles, caramelos, y toda clase de golosinas. Sólo tenía una oportunidad. Atravesar todo el planeta hasta llegar a la base espacial

LOS ENEMIGOS FINALES

Así de curiosos son los jefes de final de fase a los que te tendrás que enfrentar. Una abeja gigante, una guitarra con lanzallamas... y la lista no acaba aquí, por supuesto.



OMO LEMA

más próxima, pues su nave estaba inservible.

EN BUSCA DE LAS GOLOSINAS

Zool tiene la agilidad propia de un ninja, lo que le permite realizar gran número de acciones. Desde realizar enormes saltos, hasta lanzar bolas



mortíferas o asestar terribles patadas. A lo largo del mapeado, Zool tendrá que ir encontrando una serie de







dulces que le abrirán la puerta a otro nivel.
Muchos son los enemigos a los que nuestro personaje tendrá que enfrentarse, desde abejas hasta gelatinas de diferentes sabores.
Al final de cada fase, que consta de cuatro subniveles, tendremos que enfrentarnos a un enemigo especial que necesitará un mayor número de golpes para ser destruido.
Cada fase es totalmente diferente de la anterior. Mientras la primera se desarrolla en el mundo del pastel, la siguiente se situa en un lugar rodeado de intrumentos y electricidad.

UN JUEGO QUE NO DA CARIES

«Zool» es la mejor forma de comer dulces y caramelos sin engordar ni tener caries, pues a lo largo de todo el juego irás saboreando cada una de las golosinas, gracias a la maravillosa forma en que están hechas.
Tal vez, durante las primeras partidas sea un tanto difícil el manejo del juego, debido a su trepidante velocidad, pero a las tres o cuatro partidas te acostumbrarás sin problemas.
Si te gustan los plataformas trepidantes y llenos de sorpresas, este es tu juego.













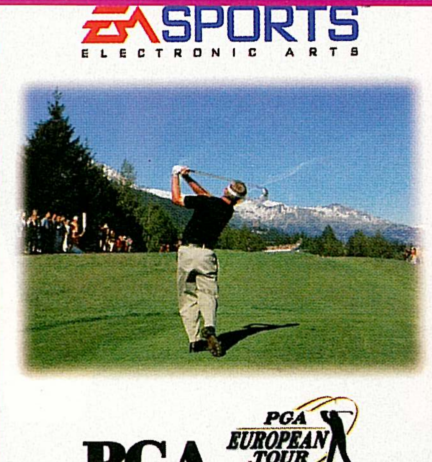
CARLOS F. MATEOS



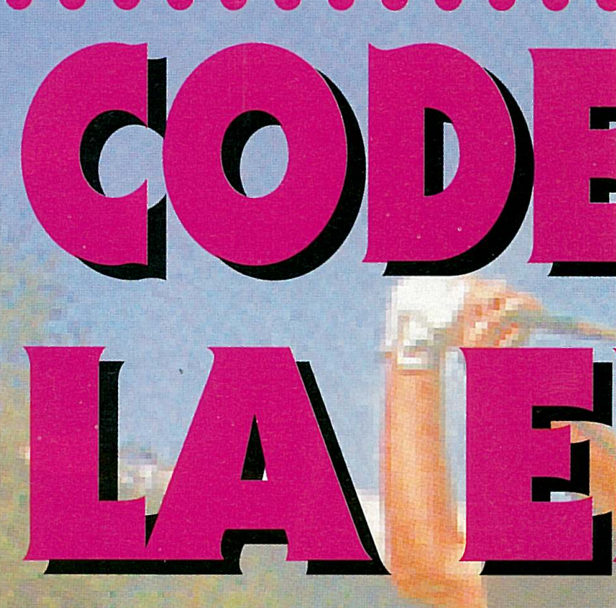
MEGA DRIVE

PGA EUR

CODE LA E

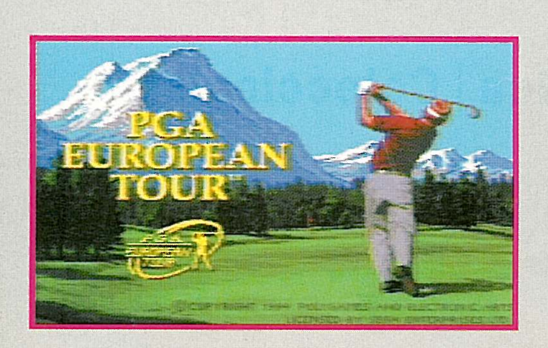






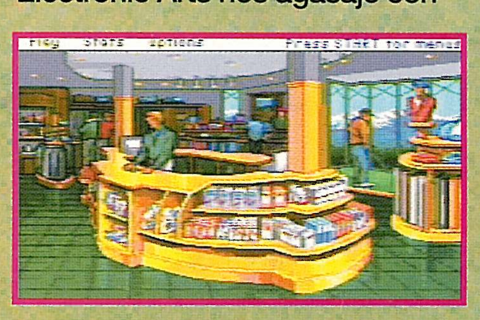
Pasarela:
PGA EUROPEAN TOUR
Consola: MEGA DRIVE
Compañía:
ELECTRONIC ARTS
Distribuidor: DRO SOFT
N. Jugadores: 1 a 4

Probablemente, ni en el mejor de tus sueños llegaste a imaginar que algún día podrías recorrer los más afamados campos de Golf de la vieja Europa, compitiendo contra leyendas vivas del calibre de Severiano Ballesteros, Bernhard Langer, Chema Olazabal o Ian Woosnam.



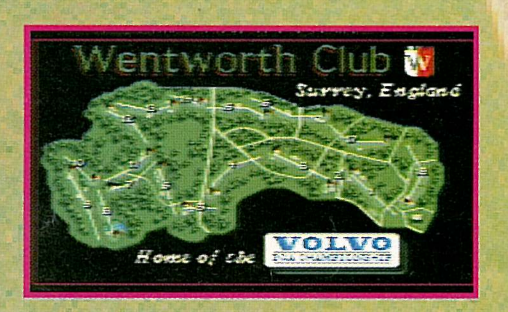
Pero sí, eso es justamente lo que nos ofrece este nuevo cartucho de Electronic Arts, compañía de reconocido prestigio internacional, pero que además es en este terreno en particular, el género de de los simuladores deportivos, donde mayores éxitos ha cosechado (baste citar el fantástico «EA Soccer» o nombres como «NHL Hockey» o cualquiera de las entregas anuales de «John Madden»).
Y de hecho definir este juego como un sueño hecho realidad no anda demasiado lejos de la realidad, ya que si bien no nos atrevemos a definirlo como el simulador de golf definitivo para la Mega Drive (correríamos el riesgo de que o bien otra compañía nos sorprenda con un título superior, o bien la propia Electronic Arts nos agasaje con una versión '95 de este mismo juego con sustanciales mejoras, como ya ha ocurrido en más de una ocasión), si estamos bien seguros de poder afirmar que incluso el jugador más exigente encontrará en él todo lo necesario como para disfrutar en su consola de toda la emoción del Golf con un increible grado de realismo.





SOLO FALTA EL RATON

La serie de juegos «PGA Golf» es bien conocida por los usuarios de ordenadores Macintosh y PC, donde este título en sus diferentes apariciones se ha labrado una merecida fama. Curiosamente, si comparamos esas versiones con la que ahora nos presenta Electronic Arts para



OPEAN TOUR

EATE CON LITE







la 16 bits de Sega, sólo vamos a encontrar tres diferencias sustanciales, que por otra parte son justo las que cabría esperar: menor velocidad, menor resolución gráfica, y ausencia de la posibilidad de controlar el juego mediante el uso de un ratón.

De hecho, incluso la presentación de los menús con el clásico -y práctico- sistema de ventanas de los ordenadores personales se ha mantenido. A partir de ahí, todos las opciones que cabría esperar de un buen juego de golf están a nuestra completa disposición: diversos modos de juego (torneo, exhibición, práctica, modalidad match play), variedad de información visual (podemos escoger entre ver los 18 hoyos del campo en un mapa genérico, acceder a un hoyo determinado para «sobrevolarlo» con una cámara aerea que podemos mover en cualquier dirección, observar la disposición de nuestra bola sobre el terreno, contemplar la repetición de un tiro), se nos permite elegir si queremos disputar un torneo contra unos ``amiguetes" o si queremos aventurarnos a competir contra la élite del Golf europeo (Ballesteros, Olazabal, Woosnam, etc...), seleccionar nuestros propios palos, y bueno, una cantidad de opciones tan extensa y completa que no vamos a enumerar aquí por completo.





Y LA BOLA ENTRO...

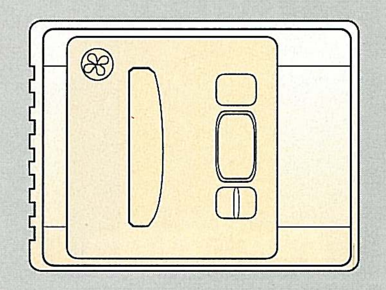
Lo que ha conseguido Electronic Arts con este cartucho es algo casi tan impresionante como conseguir un «hole in one» (hoyo en uno); sencillamente, como seguidores del golf, y en particular, de los juegos dedicados a este deporte, creemos que si ya con «EA Soccer» esta prestigiosa compañía marco un punto y aparte en lo referente a los cartuchos futboleros, ahora acaba de hacer lo propio con «PGA European Tour», un título que servirá como referencia para calibrar la calidad de lanzamientos posteriores.

MR.LYNCH

VALORACION

JUGABILIDAD	97
MOVIMIENTOS	92
GRAFICOS	89
SONIDO	80
ORIGINALIDAD	77
Total	87

SUPER NINTENDO

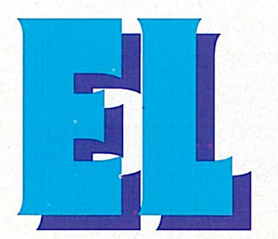


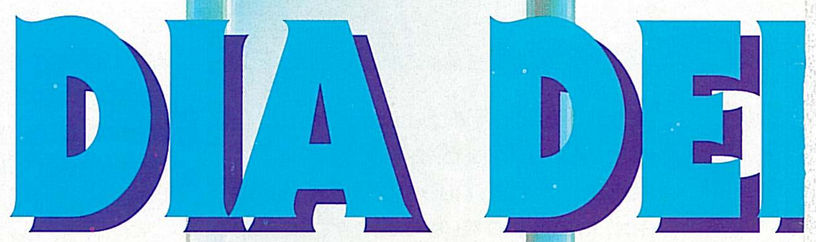
Pasarela:
TERMINATOR 2
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: LJN
Distribuidor: BUENA VISTA
N. Jugadores: 1 ó 2

T E R M



El juego que nos ocupa es nada más y nada menos que una conversión de la máquina recreativa que tenía dos subfusiles, con los que podías disparar a diestro y siniestro. Las misiones del cartucho siguen fielmente el argumento de la película, desde el mundo futuro, en el que tienes que

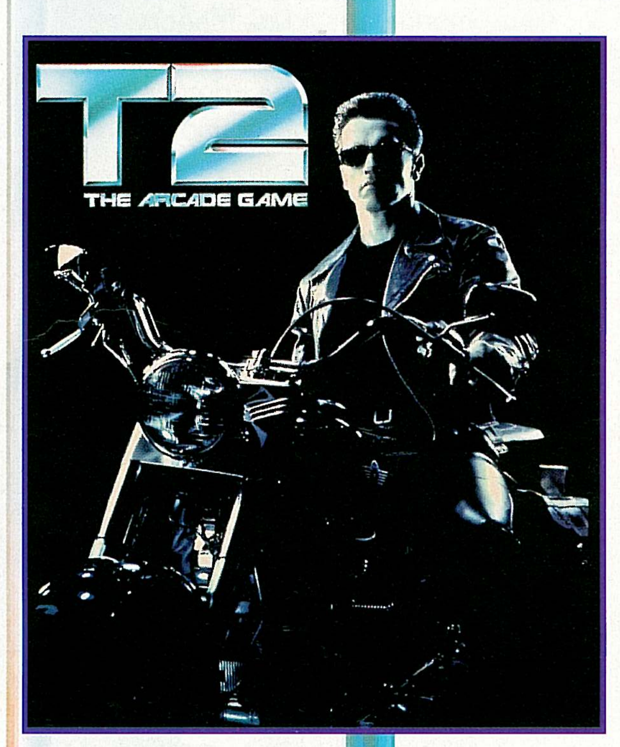




Skynet, la computadora que en el 2048 controla el mundo entero, gracias a un ejército formado por unas máquinas androides llamadas Terminators, ha mandado uno de estos ingenios al pasado para acabar con el líder de la resistencia, John Connor.







INATOR 2









acabar con Skynet, hasta el mundo presente, en el que tienes que realizar con éxito varios objetivos: proteger a





L JUICIO FINAL



John y Sarah Connor, hacer desaparecer todos los archivos y pruebas que puedan llevar a la construcción de Skynet, y la destrucción de T1000, un Terminator de la última generación, hecho en su totalidad de metal líquido.



¡HASTA LA VISTA, BABY!

Desde una perspectiva en primera persona podemos, a partir de ahora, disfrutar de esta fantástica conversión de la máquina recreativa, con gráficos, efectos sonoros y músicas fuera de serie, y una dificultad que, aunque es un tanto exagerada, te enganchará en las primeras partidas.

Si te gustó la película y eres el afortunado poseedor de una Super Nintendo... ¿a que esperas para conseguir este juego?



● ● ● CARLOS F. MATEOS



MEGA DRIVE

DUNE 2







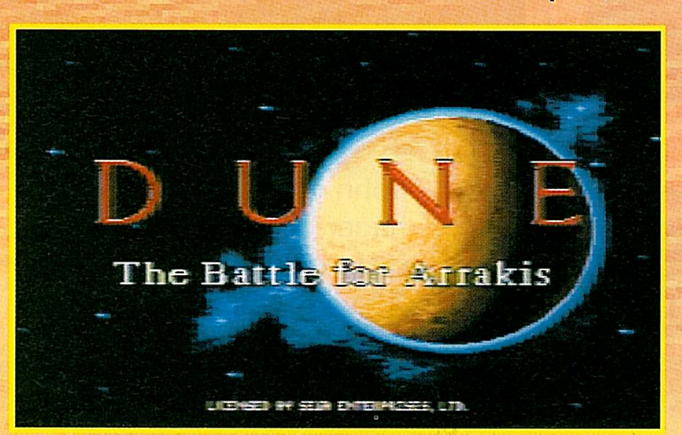
DUNE II™

BATTLE FOR ARRAKIS

Pasarela:
DUNE 2
Consola:
MEGA DRIVE
Compañía: VIRGIN
Distribuidor: SEGA
N. Jugadores: 1

El emperador Hassam IV ha ordenado vaciar de una vez por todas de especia al planeta más rico en esa valiosa materia. Para ello, ha mandado a tres de las más poderosas familias a Arrakis... el planeta al que todos conocen como Dune.

Lo que no sabe el emperador, es que las tres familias van a aprovechar esa situación para intentar hacerse con el control del planeta, y con ello, convertirse en los nuevos emperadores del universo.



Cada una de las tres casas, Harkonnen, Atreides y Ordos, se han instalado en una ubicación estratégica, que rodea a una extensa zona de especia, pues a mayor especia, mayor poder.

LA CASA HARKONNEN

Eminentemente militaristas. Basarán el incremento de su poder en el uso de la fuerza. Sus armas son temibles, pero su recolección de especia es algo lenta.



LA CONQUISTA DE LA ESPECIA

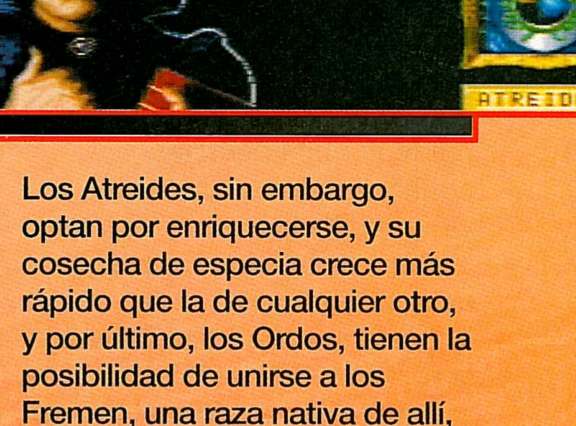






LA CASA ATREIDES

Su arma más terrible es el carro sónico, capaz de acabar con varios enemigos a la vez. Pueden producir saboteadores, que destrozan las bases de producción de especia de las otras familias.



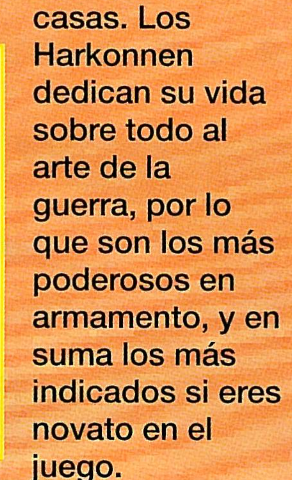


La conquista de Arrakis ha comenzado, y nadie sabe quien va a salir vencedor.

ESTRATEGIA DESERTICA

Lo primero que debes hacer es elegir una de las tres casas. Los Harkonnen dedican su vida sobre todo al arte de la guerra, por lo que son los más poderosos en armamento, y en suma los más indicados si eres novato en el juego.





Los Atreides, sin embargo, optan por enriquecerse, y su cosecha de especia crece más rápido que la de cualquier otro, y por último, los Ordos, tienen la posibilidad de unirse a los Fremen, una raza nativa de allí, con lo que su infantería puede crecer hasta niveles insospechados.
Una vez dentro del juego, la estrategia será parecida en todas las misiones.
Recolectar el mayor número de kilos de especia, lo que te permitirá construir más bases, y fábricas que te harán más poderoso, y te dará la posibilidad de vencer al enemigo.





Lo primero que hay que hacer es construir una base eléctrica que abastezca a las fábricas. Después una base de cosechadoras. Inmediatamente de haberla construído, una nave de transporte aparecerá con una de esas cosechadoras que comenzará a trabajar inmediatamente. Al principio sólo tienes infantería y jeeps armados para defender tu labor, pero más adelante, y a medida que te vas haciendo más poderoso, podrás construir tanques, armas propias, e incluso misiles nucleares.
Ten, sobre todo, cuidado con los gusanos de las arenas. Son unas gigantescas criaturas de más de 3 kilómetros de largo, que se guían por los sonidos rítmicos que hacen las cosechadoras al funcionar, y pueden tragárselas, con lo que tu producción bajaría estrepitósamente.
En las primeras fases tu misión será solamente recolectar especia. Más adelante tendrás que enfrentarte a las otras dos familias, y el la última fase, tendrás incluso que enfrentarte al emperador, indignado por tus intenciones de sublevación.

LA CASA ORDOS

Su mejor arma es el carro Deviator, que va armado con un gas que cambia la personalidad a sus enemigos haciendo que se ataquen entre si, y además pueden unirse a tropas Fremen que les ayuden en su batalla



UNA PERFECTA CONVERSION

«Dune 2» es un increíble juego de estrategia que salió hace ya algunos meses para los compatibles, y que ahora ha sido versionado de forma perfecta para la 16 bits de Sega. Las opciones no varían casi nada. La música de fondo y los sonidos son igual de buenos, y los gráficos no han perdido ni un ápice de calidad. «Dune 2» va a ser, durante mucho tiempo el juego de estrategia por excelencia.

● ● ● CARLOS F.MATEOS

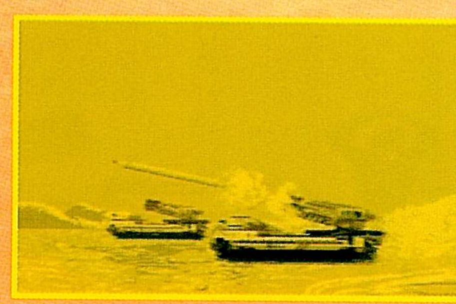










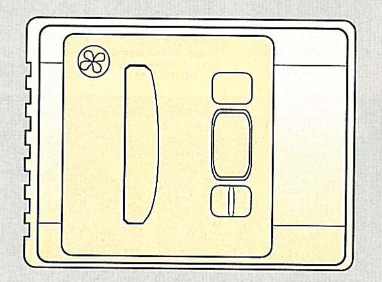






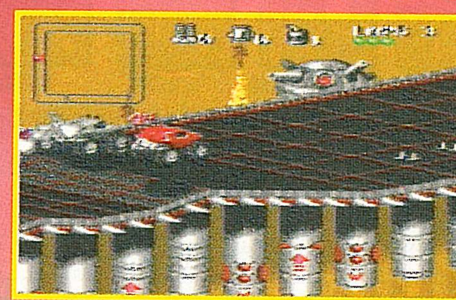
CENTRO MAIL
MAIL VXC
VENTA POR CORREO
91 380 28 92
¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H/SABADOS DE 10,30 A 14 h
VEN A LOS CENTROS MAIL, TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, DONDE ENCONTRARAS LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS
ALICANTE
BADALONA
BARCELONA
BARCELONA
BILBAO
BURGOS
MADRID
MADRID
MADRID
Torrejón MADRID
Tres Cantos MADRID
Fuengirola MALAGA
SALAMANCA
S. SEBASTIAN
Dos Hermanas SEVILLA
ZARAGOZA
VIGO
¡NUEVO! CENTRO
SUPER PACK
MEGA DRIVE +7 JUEGOS+2 MANDOS
¡SUPER PRECIO! 24.900
GOLDEN AXE
SHINOBI
STREET OF RAGE
WORLD CUP ITALIA 90
SUPER HANG ON
COLUMNS
SONIC
SONIC PACK
MEGADRIVE +2 CONTROL PAD+SONIC
14.990
SONIC 3
9.990
MULTIMEGA
79.900
M. SYSTEM
MASTER SYSTEM + CONTROL PAD + SONIC
4.990
OFERTAS SEGA
007 — MEGADRIVE - 2990
ADDAMS FAMILY — MEGADRIVE - 5990, M. SYSTEM - 4490, GAME GEAR - 4490
ALIEN 3 — MS - 5990 - 2490
AYRTON SENNA — MS - 6590 - 4990
BACK TO THE FUTURE — M. SYSTEM - 2490
BART'S NIGHTMARE — MEGADRIVE - 4990
BART VS THE WORLD — M. SYSTEM - 4490, GAME GEAR - 4490
BATMAN RETURN — M. SYSTEM - 2490
BUBSY — MEGADRIVE - 2990
BUCK ROGERS — MEGADRIVE - 2990
CRASH DUMMIES — MEGADRIVE - 5990, GAME GEAR - 2495
CRUE BALL — MEGADRIVE - 2990
DICK TRACY — MEGADRIVE - 2990
DOUBLE DRAGON 3 — MEGADRIVE - 2990
G. FOREMAN BOXING — MEGADRIVE - 2990, GAME GEAR - 1990
GODS — MEGADRIVE - 2990
JACK NICKLAUS — MEGADRIVE - 2990
KLAX — MEGADRIVE - 2990, M. SYSTEM - 2490
KRUSTY'S FUN HOUSE — GAME GEAR - 2495
LA SIRENITA — GAME GEAR - 1990
LEMMINGS — MS - 5990 - 2490
MARBLE MADNESS — M. SYSTEM - 2490, GAME GEAR - 1990
NBA ALL STAR — MEGADRIVE - 4990
NINJA GAIDEN — M. SYSTEM - 2490
PACMANIA — M. SYSTEM - 2490
PAPER BOY — MEGADRIVE - 2990, M. SYSTEM - 2490
PIT FIGHTER — M. SYSTEM - 2490
POPULOUS — M. SYSTEM - 2490
PREDATOR II — M. SYSTEM - 2490, GAME GEAR - 2495
PUGGSY — MEGADRIVE - 4490
RAINBOW ISLAND — M. SYSTEM - 2490
RENEGADE — M. SYSTEM - 2490
ROBOCOP 3 — MEGADRIVE - 5990, M. SYSTEM - 4490, GAME GEAR - 4490
SHADOW OF THE BEAST — MEGADRIVE - 2990
SONIC II — MS - 6990 - 2990, GG - 5490 - 2490
SPACE HARRIER II — MEGADRIVE - 2990, GAME GEAR - 1990
SPIDERMAN — M. SYSTEM - 2490, GAME GEAR - 2595
SPIDERMAN 2 — GAME GEAR - 2495
SPIDERMAN X-MEN — MEGADRIVE - 5990
SUMMER CHALLENGER — MEGADRIVE - 2990
TALMITS ADVENTURE — MEGADRIVE - 2990
TERMINATOR — GAME GEAR - 2595
T-2 ARCADE — M. SYSTEM - 4490, GAME GEAR - 4990
T-2 JUDGMENT DAY — MEGADRIVE - 5990, M. SYSTEM - 4490, GAME GEAR - 4490
WARSPEED — MEGADRIVE - 2990
WIZ'N LIZ — MEGADRIVE - 4490
WWF STEEL CAGE — GAME GEAR - 2495
WWF WRESTLEMANIA — MEGADRIVE - 2990
NOVEDADES
DESCUENTO 500 Ptas.
ALADDIN — MEGADRIVE - 9400, M. SYSTEM - 6490, GAME GEAR - 6490
ART OF FIGHTING — MEGADRIVE - 9900
ASTERIX — MEGADRIVE - 9900, M. SYS. Parte II 5990, GAME GEAR - 5990
BARKLEY JAM! — MEGADRIVE - 8990
BATTLETOADS — MEGADRIVE - 7490, M. SYSTEM - 5990, GAME GEAR - 5990
CASTELVANIA — MEGADRIVE - 7990
CHUCK ROCK II — MEGADRIVE - 8990, M. SYSTEM - 5990, GAME GEAR - 5490
CLIFFHANGER — MEGADRIVE - 6990
COOL SPOT — MEGADRIVE - 7900, M. SYSTEM - 5990, GAME GEAR - 5190
DONALD DUCK 2 — M. SYSTEM - 5990, GAME GEAR - 5990
DR. ROBOTNICKS — MEGADRIVE - 7990, M. SYSTEM - 5990, GAME GEAR - 5990
DRACULA — MEGADRIVE - 6990, M. SYSTEM - 4490, GAME GEAR - 3890
DUNE 2 — MEGADRIVE - 9900
FIFA SOCCER — MEGADRIVE - 8990
FLASH BACK — MEGADRIVE - 9990
HOOK — MEGADRIVE - 6900, GAME GEAR - 5090
JUNGLE BOOK — MEGADRIVE - Prox., M. SYSTEM - 5990, GAME GEAR - 5490
JURASSIC PARK — MEGADRIVE - 9900, M. SYSTEM - 6490, GAME GEAR - 5990
LETHAL ENFORCERS — MEGADRIVE - 11900
LOST VIKINGS — MEGADRIVE - 9900
MASTERS OF COMBAT — M. SYSTEM - 5990
MORTAL COMBAT — MEGADRIVE - 9900
MUTANT LEAGUE HOCKEY — MEGADRIVE - 8990
NBA JAM — MEGADRIVE - 9990, GAME GEAR - 6990
NBA SHOWDOWN — MEGADRIVE - 9990
NORMY'S BEACH BABE — MEGADRIVE - 8990
PGA EUROPEAN TOUR — MEGADRIVE - 8990
ROAD RUNNER — MEGADRIVE - 9900, M. SYSTEM - 5990, GAME GEAR - 5990
ROBOCOP US TERMINATOR — MEGADRIVE - 8990, M. SYSTEM - 5990, GAME GEAR - 5990
SENSIBLE SOCCER — MEGADRIVE - 6990, M. SYSTEM - 5990, GAME GEAR - 5490
SONIC CHAOS — M. SYSTEM - 5990, GAME GEAR - 5990
SONIC PINBALL — MEGADRIVE - 8900
STREET FIGHTER II — MEGADRIVE - 11900
STREET OF RAGE II — MEGADRIVE - 6990, M. SYSTEM - 4990, GAME GEAR - 5990
SUB TERRANIA — MEGADRIVE - 9900
THE FLINSTONES — MEGADRIVE - 7990, M. SYSTEM - 5990
TINY TOONS — MEGADRIVE - 6990
TOE JAM & EARL II — MEGADRIVE - 9900
TURTLES TOURNAMENT — MEGADRIVE - 9990
WINTER OLYMPICS — MEGADRIVE - 9900, M. SYSTEM - 5990, GAME GEAR - 5990
ZOMBIES — MEGADRIVE - 7990
ZOOL — MEGADRIVE - 8990, M. SYSTEM - 5990, GAME GEAR - 5990
MEGA CD
39.900
CON ROAD AVENGER
BATMAN RETURNS 9900
BLACK HOLE ASSAULT 8990
CHUCK 2: SON OF CHUCK 9990
CHUCK ROCK 9900
DRACULA 9990
DRAGONS LAIR 9900
DUNE 9900
FINAL FIGHT 8990
GROUND ZERO 8990
HOOK 9990
JAGUAR XJ220 8990
JURASSIC PARK 9990
LETHAL ENFORCERS 10900
MORTAL KOMBAT 9990
MICROCOSM 8990
NHL HOCKEY 94 8990
NIGHT TRAP (2 CD) 12900
PUGSY 7990
PRINCE OF PERSIA 8990
ROBO ALESTE 8990
SEWER SHARK 9990
SILP HEED 8990
SONIC CD 8990
SPIDERMAN VS KINGPIN 9990
TERMINATOR CD 10900
THUNDERHAWK 9990
TIME GAL 8990
WOLF CHILD 8990
WONDER DOG 8990
WWF RAGE IN CAGE 9990
YUMENI MANSION 11900
Envía este cupón a MAIL VXC, Pº Sta. María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
GASTOS ENVIO
250
TOTAL

SUPER NINTENDO



ROCK'N R

RITMO





Pasarela: ROCK'N ROLL RACING
Consola: SUPER NINTENDO
Compañía: INTERPLAY
Distribuidor: ARCADIA
N. Jugadores: 1 ó 2

Las competiciones automovilísticas del futuro han crecido hasta el punto de realizarse a nivel galáctico. Ahora tu puedes ser partícipe de una de ellas.



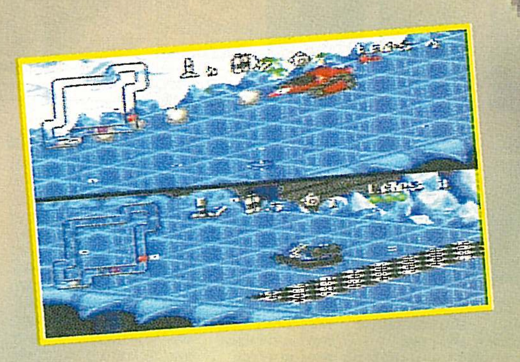
La participación en el tornéo de este año ha sido masiva, pues el premio que ofrecen es tremendamente jugoso: 50 millones de astro-dólares y un viaje de lujo a Plutón.

Por supuesto, las carreras que ahora se disputan, nada tienen que ver con las que se celebraban hace ya algún tiempo. Ahora, los coches están equipados con artillería pesada, una potencia y un blindaje parecidos al de un carro de combate.

EMPIEZA LA CARRERA

Empezarás tus andanzas con 20.000 astro-dólares en la cartera, y muchas ganas de participar, así que, tu primer paso será comprar un coche que se acomode a tus pretensiones. Al principio tienes poco donde escoger, pero más adelante irás descubriendo verdaderas maravillas de la técnica.





ROLL RACING

SOBRE RUEDAS

Más tarde tendrás que equipar tu vehículo de la forma más completa posible, así tendrás alguna posibilidad de salir vencedor. Puedes elegir entre varios corredores, cada uno con unas ciertas características, que te son explicadas en su ficha. Algunos pueden tener más habilidad a la hora de tomar las curvas, otros más velocidad punta, pero en realidad, todos están hechos para que más o menos sean equiparables unos con otros.









SOBRE TODO DIVERTIDO

La técnica de tres dimensiones que han usado para realizar este cartucho está muy conseguida, y las músicas de fondo son de una calidad extrema. Pero sin duda lo que más atrae del juego es la posibilidad de dos jugadores. Hay momentos, en los que el excesivo uso de los botones del mando te puede liar un poco, y esto es algo que hay que tener en cuenta. Sin embargo, la diversión que le han imprimido al juego sólo puede ser comparada a la de muy pocos cartuchos con la misma temática.







EL CHIP ANONIMO

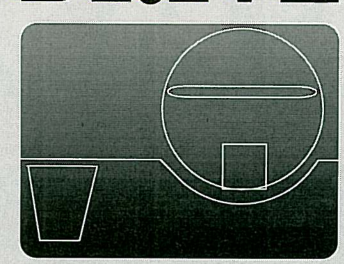






PASARELA

MEGA DRIVE



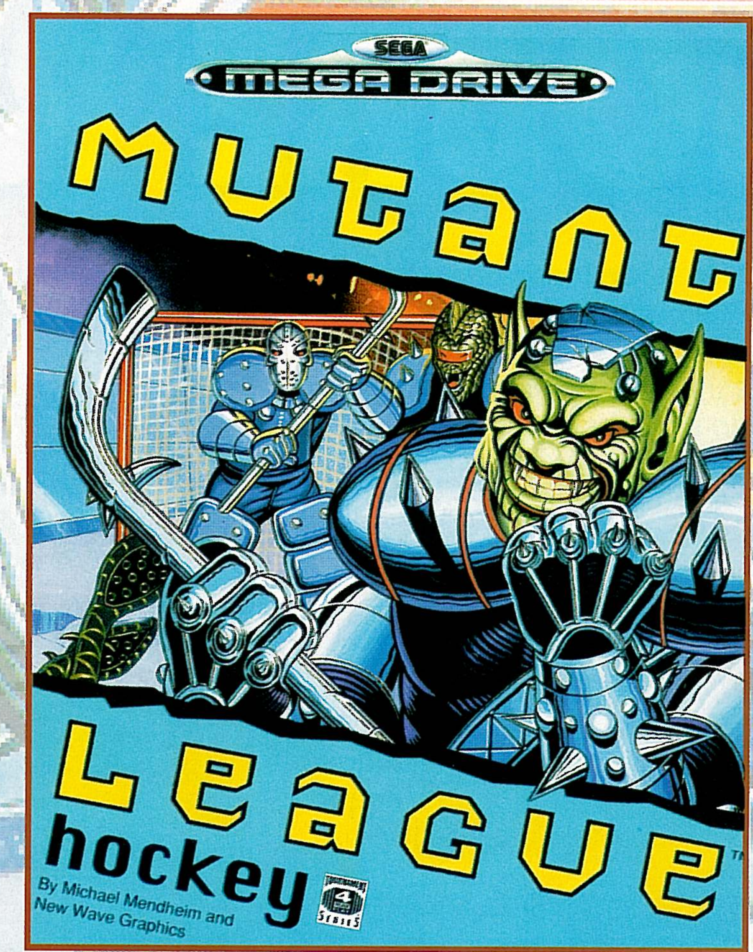
MUTANT L

Pasarela:
MUTANT LEAGUE HOCKEY
Consola: MEGA DRIVE
Compañía:
ELECTRONIC ARTS
Distribuidor: DRO SOFT
N. Jugadores: De 1 a 4

Electronic Arts ha dejado un poco de lado los simuladores deportivos más "serios", para ofrecernos este juego de hockey un tanto especial, en el que se enfrentarán toda clase de monstruos para demostrar cual de ellos es el más fuerte.



Tanto el menú del juego, como los gráficos del escenario y sonidos siguen en la linea de todos los simuladores anteriores, sin embargo, los jugadores han tenido un cambio radical para pasar a convertirse en horribles monstruos , como orcos, esqueletos y androides,







que prefieren la mano dura a una jugada estratégica.
A lo largo de un partido, los miembros de tu equipo podrán utilizar armas que caen de las gradas, y que ván desde martillos hasta sierras mecánicas.



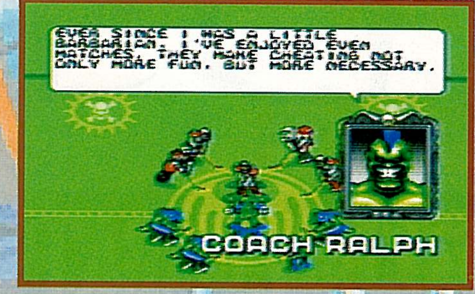
EAGUE HOCKEY

DEPORTIVIDAD ANTE TODO









¡QUE VIVA EL JUEGO LIMPIO!

Electronic Arts se ha decidido a hacer un cartucho que además de enseñarnos a jugar al hockey (aunque no de manera muy ortodoxa), nos deja descargar toda nuestra violencia sobre los jugadores contrarios, con lo que estaremos la mar de tranquilos después de echar una partidita...

● ● ● EL CHIP ANONIMO

Además se pueden usar los huesos y partes metálicas de los jugadores derrotados durante el encuentro.
En los momentos de máxima tensión, puede incluso producirse una pelea.

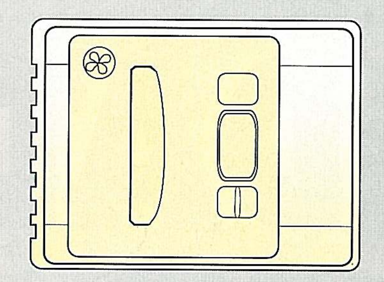
Entonces aparecerá una pantalla en la que están los dos jugadores enfrentados. Minas, cartuchos de dinamita, hogueras y fosas son otras de las dificultades que presenta el terreno de juego.





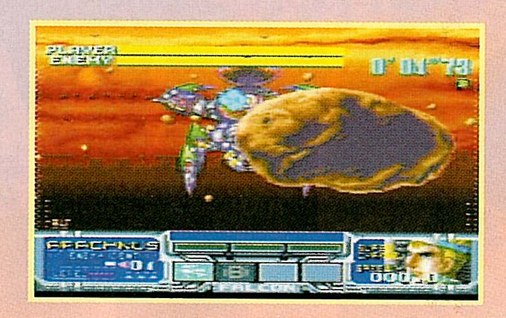


SUPER NINTENDO



METAL

¡SCOPE





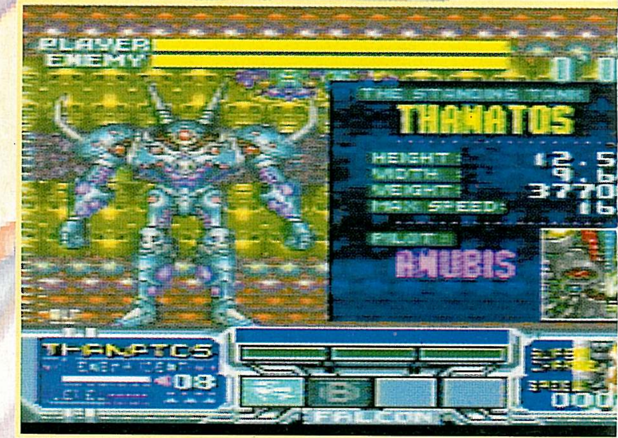
Pasarela:
METAL COMBAT
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: NINTENDO
Distribuidor: NINTENDO
N. Jugadores: 1



Hacía algún tiempo que no pasaba por nuestras pantallas un nuevo juego para el Nintendo Scope. Por fin ha aparecido uno, y con muy buena pinta por cierto.

Esta vez el escenario es el mundo futuro, en el que un grupo de personas, sedientas de poder, han sometido a la Tierra, gracias aa poder de sus fantásticos robots, con capacidades bélicas que superan toda imaginación.
Sólo una persona se ha atrevido a enfrentarse a esta gente. Un ingeniero en





COMBAT



robótica de la N. A. S. A., y amante de estos ingenios mecánicos, ha ido construyendo a lo largo de tres años, y gracias a piezas de robots destruídos, una máquina de guerra que puede



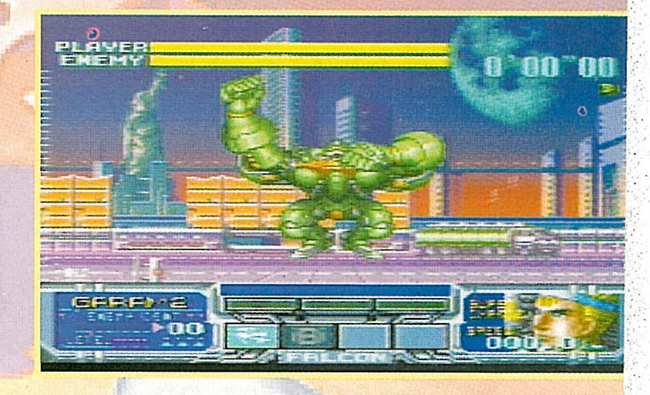




uno de los robots han sido hechos con un esmero digno de diploma. Esto, unido a los fantásticos efectos de sonido y las variadas melodías de fondo, hacen de Metal



A TOPE!



enfrentarse a cualquiera que se le cruce. El nombre con que la ha bautizado es Falcon.



CON EL BAZOOKA AL HOMBRO

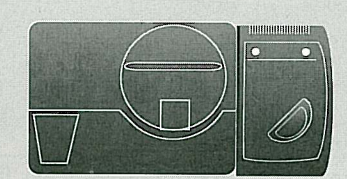
Por fin Nintendo ha lanzado otro juego en España hecho expresamente para el Nintendo Scope, por lo que te será imposible jugar de otro modo. La calidad gráfica del juego es maravillosa, y todos y cada

Combat el, por ahora, juego más apetecible para la “diminuta“ arma diseñada por Nintendo.

● ● ● EL CHIP ANONIMO



MEGA CD



Pasarela:
NHL HOCKEY '94
Consola: MEGA CD
Compañía:
ELECTRONIC ARTS
Distribuidor: DRO SOFT
N. Jugadores: 1 A 4

NHL HOCKEY'9

DE TAL PA

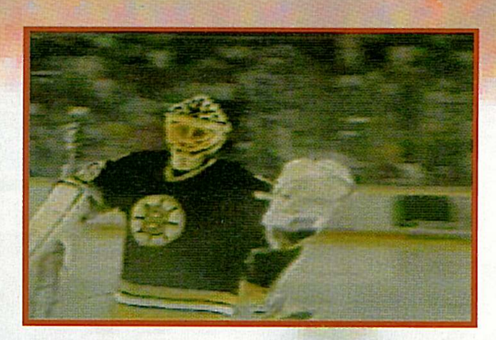
Uno de los mejores juegos deportivos editados para la Mega Drive, «NHL Hockey», llega ahora en versión CD, y contra lo que cabría esperar, no nos ofrece grandes mejoras ni novedades en su desarrollo.





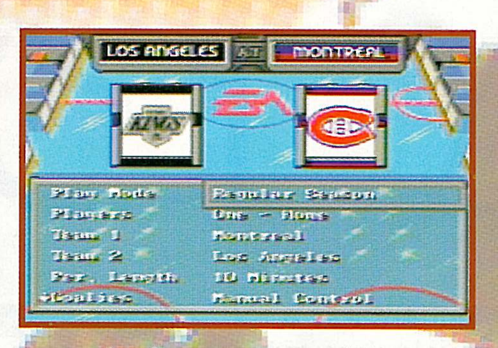
Son ya muchas las ocasiones en las que hemos repetido que EA Sports, el sello creado por Electronic Arts para realizar juegos deportivos, es el perfecto ejemplo de como una nueva compañía puede lograr éxito y prestigio en muy poco tiempo utilizando para ello un simple sistema: editar buenos títulos. Buena prueba de ello son cartuchos tan populares como «Fifa International Soccer», «PGA Tour Golf», «NBA Showdown», «John Maden» o el juego que nos ocupa, «NHL Hockey», un título que ya cautivó a gran parte de los usuarios de la Mega Drive, y que ahora llega al Mega CD dipuesto a conseguir lo propio.





MUCHO VIDEO...

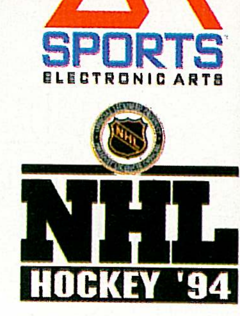
Una vez conectada nuestra consola e introducido el correspondiente CD, se nos agasajará con un aperitivo realmente apetitoso: una espectacular secuencia de presentación con imágenes de video digitalizadas, que pasa a figurar directamente entre las más brillantes que jamás han desfilado por consola alguna.
En este momento, nos encontraremos ya totalmente dispuestos a descubrir una nueva versión de «NHL Hockey», que aporte a su buena calidad técnica algunas innovaciones sólo posibles gracias a las



4







By EA Canada and High Score Productions









LO TAL ASTILLA





características del Mega Cd, es decir, secuencias de video digitaliadas que se nos muestren al marcarse un gol o cuando dos jugadores choquen entre si, musicas de gran calidad que amenicen cada partido, etc...
Curiosamente -o más bien, inexplicablemente- nada de esto ha sido incluido en esta versión Mega CD de «NHL Hockey». ¿El motivo? Lo desconocemos, aunque nos gustaría saber si los señores de EA Sports tienen una buena respuesta para esta cuestión.

...Y POCAS NUECES

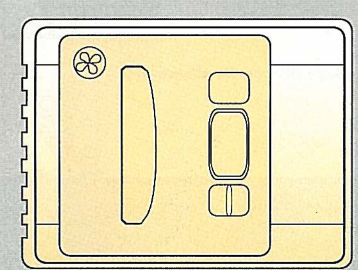
En definitiva, que lo que tenemos ante nuestros ojos no es sino lo mismo que ya se nos ofreció para la Mega Drive, es decir, un cartucho de hockey de gran calidad técnica, con una elevada cantidad de opciones de juego y extremadamente jugable y adictivo, aderezado con una espectacular secuencia de presentación.
Podría haber sido mucho más, pero se quedo "tan sólo" en eso, y a vosotros corresponde al fin y al cabo, decidir si la inversión merece la pena...



MR.LYNCH



SUPER NINTENDO



WINTER DEPORTES

Pasarela:
WINTER OLYMPICS
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: U.S. GOLD
Distribuidor: ARCADIA
N. Fases: 10
N. Jugadores: 1 a 4

Aprovechando las Olimpiadas de Invierno, que este año 94 se han celebrado en Lillehammer, la veterana compañía U.S. Gold presenta este gélido simulador deportivo, con diez de lás mas populares disciplinas invernales.











Al igual que en las verdaderas Olimpiadas, podremos escoger la prueba que más nos guste de entre las diez que componen el Decathlon: descenso libre, tres modalidades de slalom (normal, gigante y supergigante), descenso en trineo, luge, biatlón, patinaje de alte velocidad, salto de esquí y estilo libre.
Al principio, el juego te ofrece la intereanate posibilidad de elegir el idioma en que quieres que aparezcan los textos.
A continuación, en el menú de opciones se te permitirá elegir entre empezar una Olimpiada con todas las de la ley, una Miniolimpiada en la que podrás elegir las pruebas que más te gusten, el entrenamiento, en el que podrás perfeccionar tus habilidades antes de lanzarte a por las medallas, una pantalla de opciones donde tendrás posibilidad de elegir el nivel de dificultad, seleccionar los



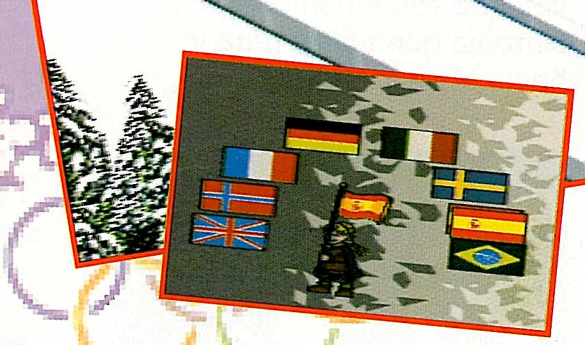
OLYMPICS

CONGELADOS

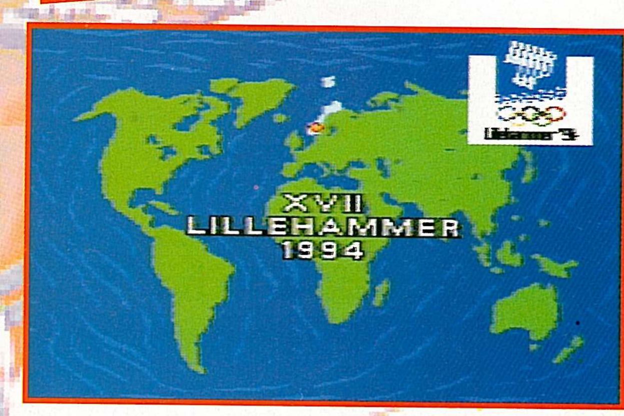




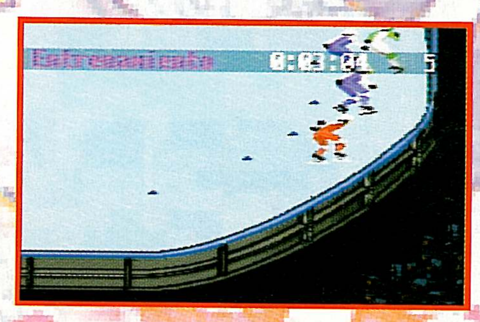






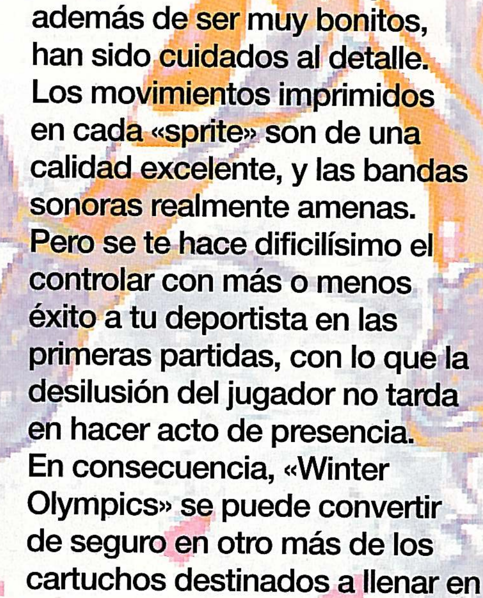


botones de tu control-pad, escuchar los efectos de sonidos y las músicas, y volver a cambiar el idioma por si te has equivocado anteriormente.
Una vez hayas seleccionado las opciones a tu gusto, podrás elegir el número de jugadores



que quieres que participen, para así empezar con lo que en realidad es el juego.

UN DESCENSO EN PICADO

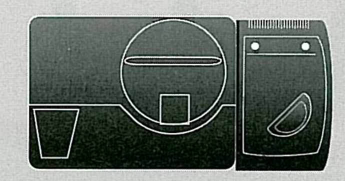


Los gráficos de este juego además de ser muy bonitos, han sido cuidados al detalle. Los movimientos imprimidos en cada «sprite» son de una calidad excelente, y las bandas sonoras realmente amenas. Pero se te hace dificilísimo el controlar con más o menos éxito a tu deportista en las primeras partidas, con lo que la desilusión del jugador no tarda en hacer acto de presencia. En consecuencia, «Winter Olympics» se puede convertir de seguro en otro más de los cartuchos destinados a llenar en un corto espacio de tiempo nuestra estantería.

EL CHIP ANONIMO



MEGA CD



Pasarela:
WWF RAGE IN THE CAGE
Consola: MEGA CD
Compañía: ACCLAIM
Distribuidor: BUENA VISTA
N. Jugadores: 1 ó 2

WWF RAGE

FURIA EN EL CUA

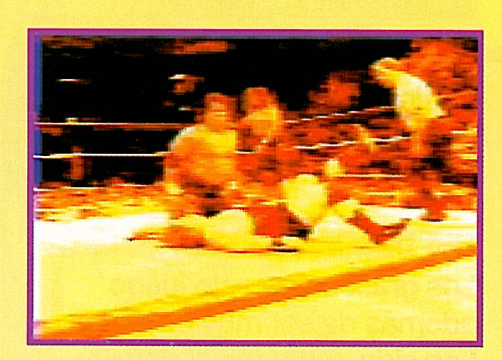
Las estrellas de la lucha libre americana vuelven -esta vez en formato CD-, para deleitarte con sus más espectaculares golpes y llaves. Prepárate a poner a dura prueba tus músculos...





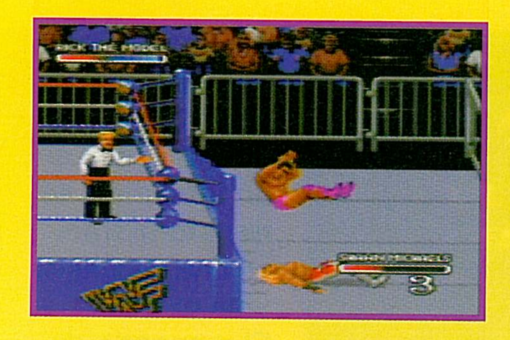


La presentación del juego es de las más espectaculares que hemos visto, pues nos ofrece secuencias de los combates más intensos de los últimos tiempos, y además, la música es de una calidad asombrosa. Una vez entramos en el menú de opciones, podemos elegir entre combate a una caida, combate para dos jugadores, duelo dentro de una reja de acero, y torneo mundial, con lo que el menú también está muy cuidado. La sorpresa más agradable llega cuando vamos a elegir el luchador con el que queremos participar. Será un deleite para los ojos y para los oídos, ya que podemos ver el golpe final de cada luchador, a la vez que escuchamos la sintonía que utiliza para ir hacia el cuadrilátero.

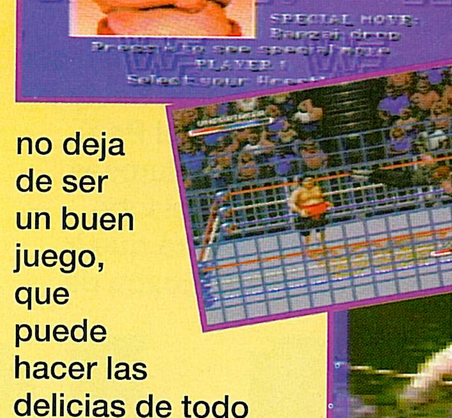


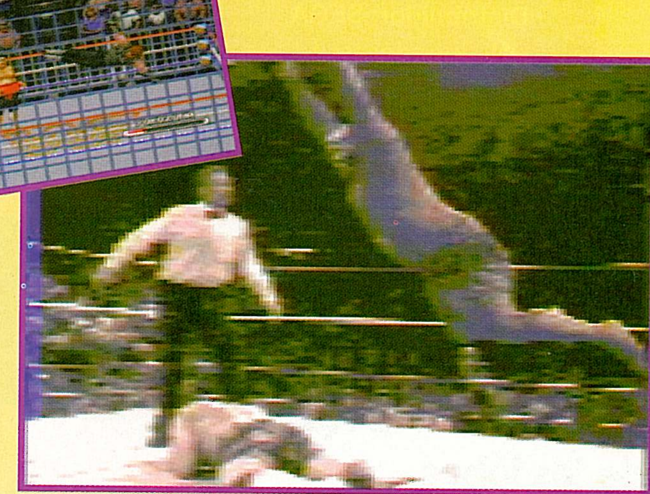


IN THE CAGE





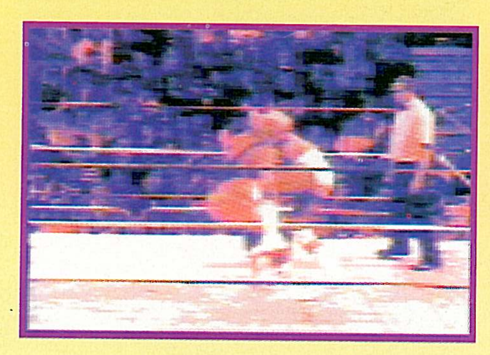
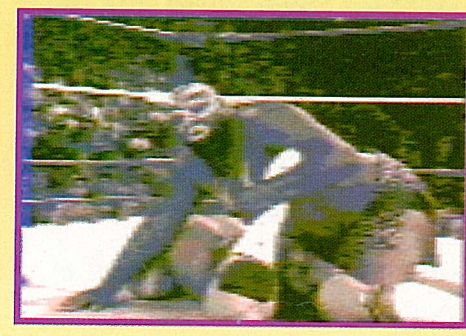



HASTA AQUI LO BUENO

El desencanto llega cuando, una vez que estamos dentro del ring, vemos como el juego es idéntico al que sesalió para Mega Drive (y mucho antes en Super Nintendo), y que no se le ha imprimido ninguna novedad, ni a los gráficos, ni a los sonidos, (aunque estos estén mejorados. La cuestión es que aunque esto pueda quitarle algo de originalidad, no deja de ser un buen juego, que puede hacer las delicias de todo amante de la lucha libre americana.

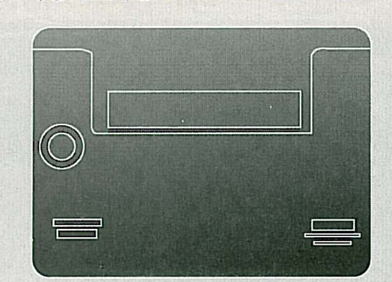
CARLOS F. MATEOS

RILATERO



MASTER SYSTEM II



Pasarela: FIRE & ICE
Consola: MASTER SYSTEM
Compañía: VIRGIN
Distribuidor: SEGA
N. Jugadores: 1

FIRE &

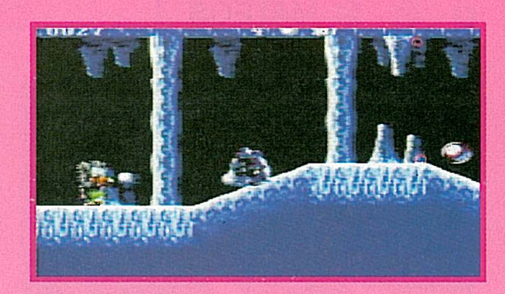


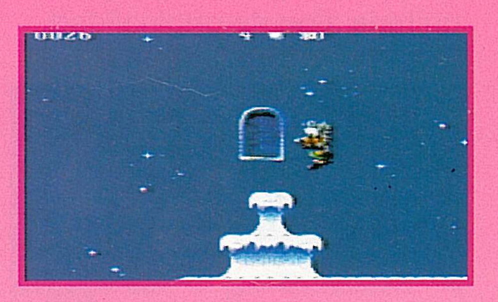
Además, puede recoger unos copos de nieve que reunidos en un total diez, se transformarán en una suculenta vida extra.
El mapeado de todas y cada una de las fases que el lobito va a atravesar es de lo más dispar entre si, y todas tienen algún secreto escondido, ya sea, una vida extra, un aumento de poder para el disparo oculto detrás de una pared, o uno de los preciados trozos de la llave a encontrar. Según vamos avanzando en

A lo largo de dispares escenarios, como pueden ser desde el Polo Norte, hasta las frondosas selvas del Perú, pasando por las calurosas arenas de Egipto, el lobo protagonista, tendrá que ir recolectando los trozos de una llave que le permitirá el paso de una fase a otra. Como única defensa, sólo dispone de unas bolas de nieve que puede mejorar si consigue encontrar un item parecido a su disparo, lo que hará que sus bolas en vez de nieve sean de hielo.

El protagonista de esta aventura pertenece a la raza de los lobos blancos que habitan en las regiones polares, auqnue ahora tendrá que trasladarse a otros lugares mucho más cálidos para rescatar a su querida novia.

EL LOBO D







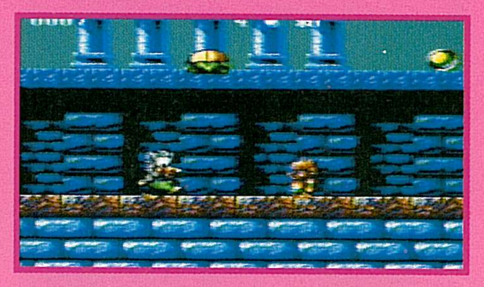
ICE







Al final de algunos niveles, y como norma general en todos los juegos, aparecerá un enemigo especial que precisa un mayor número de impactos para ser derrotado. El personaje protagonista es realmente simpático, tanto que tras jugar la primera partida ya te cae bien. Todos los gráficos han sido





DE LAS NIEVES



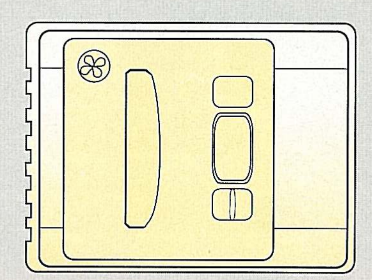
realizados con el cuidado y el esmero que es capaz de soportar esta pequeña video-consola, lo que es algo digno de mención. La música sin embargo, a la larga se hace un poco pesada y repetitiva, pero esto no influye en nada en el desarrollo del juego.

las fases, el número de pedazos en que ha sido dividida la llave aumenta, con lo que en las fases finales, es casi imposible hacerse con la llave completa.

EL CHIP ANONIMO



SUPER NINTENDO



Pasarela: TUFF E NUFF
Consola: SUPER NINTENDO
Compañía: JALECO
Distribuidor: SPACO
N. Jugadores: 1 ó 2



LA TORRE

Bajo un título bastante original, llega a las pantallas de nuestras consolas un nuevo juego de lucha, en el que las fuerzas del bien se enfrentarán a las del mal en el interior de una torre mágica.





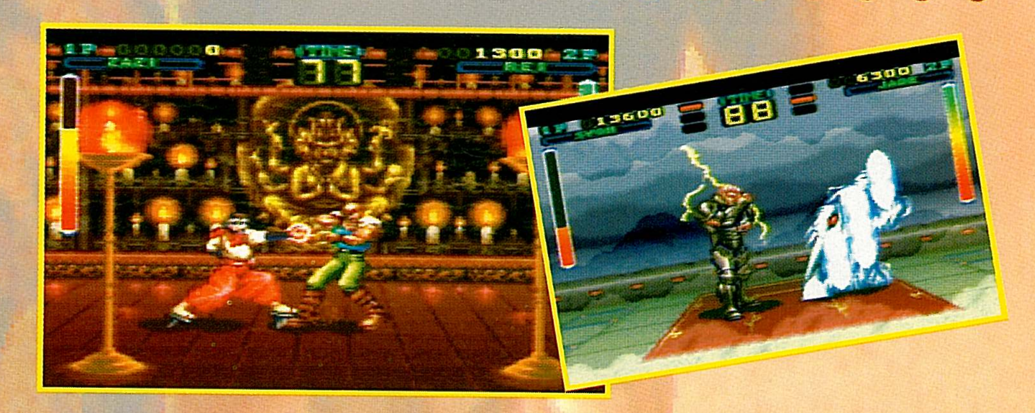
Años después de la gran guerra, que devastó casi todo el mundo, volvió a imperar la ley de la selva. El más fuerte se lo podía llevar todo, y fue una persona llamada Jade, la que consiguió alzarse con el poder supremo, gracias a unas artes arcanas que aprendió de





TUFF E NUFF

pequeño, y que le habían convertido en la fuerza personificada.
Ahora vive en una torre, custodiado por seis genios de la lucha, cada uno en su estilo. Sólo cuatro maestros de las artes marciales se han atrevido a plantarle cara al tirano... ¿Serás capaz de ayudar a los héroes en su misión?





LA LEY DEL MAS FUERTE

Bajo unos gráficos de gran colorido -aunque un tanto simplones en forma-, se esconde un juego de lucha de los de siempre, con un





DE LA MALDAD

argumento, que eso si, es la mar de interesante. Las voces digitalizadas son de gran calidad, junto con los efectos sonoros y las melodías.
En definitiva, «Tuff E Nuff» es un juego que si bien no pasará desapercibido por su tremenda calidad, si puede hacerlo un poco por su escasa originalidad.

CARLOS F. MATEOS



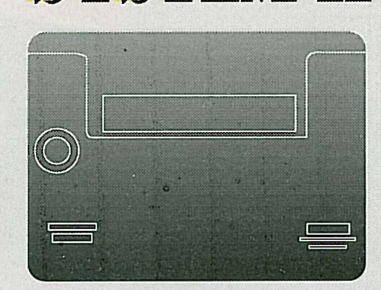












MASTERS
LOS COLOSOS

Pasarela:
MASTERS OF COMBAT
Consola:
MASTER SYSTEM
Compañía: SEGA
Distribuidor: SEGA
N. Jugadores: 1 ó 2



La lucha por la libertad mundial acaba de empezar, y sólo hay cuatro personas dispuestas para librar tal batalla. Elige a uno de ellos y lánzate a la aventura...



Cada luchador tiene su propio estilo de combate. Podrás elegir a un atlético ninja, capaz de rebotar en las paredes, y que se defenderá con sus afiladas shuriken.

También tendrás a tu elección a un gordo luchador de sumo, que propinará los golpes más potentes que hayas visto; un cyborg, con un brazo eléctrico que puede soltar terribles descargas, y por último un diestro guerrero, que combina velocidad y fuerza de manera perfecta, serán tus últimas opciones. Tras haberte enfrentado con éxito a tus adversarios,



OF COMBAT

OS DEL COMBATE

tendrás que hacer lo propio con el maestro del combate, y vencerle en singular duelo.

LUCHA SIN CUARTEL

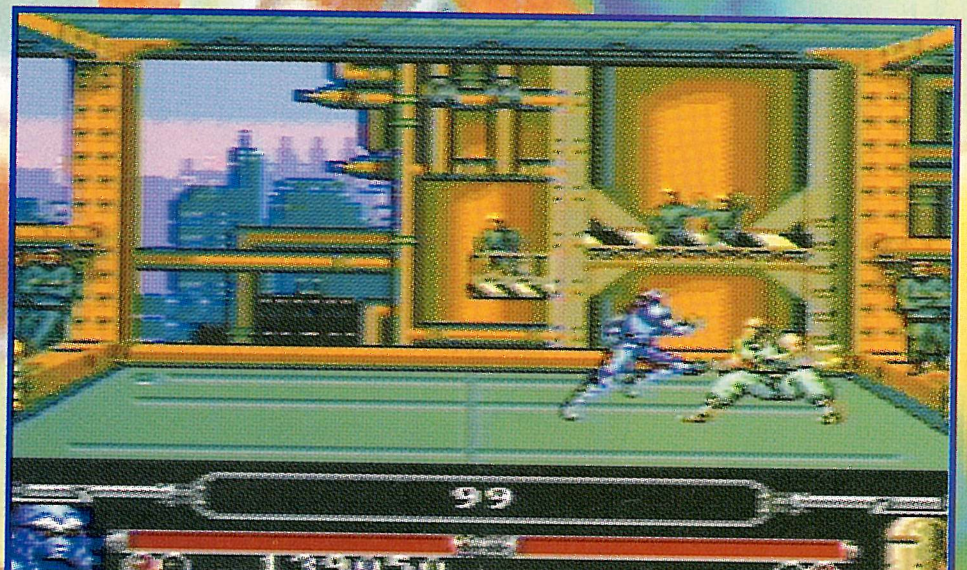
Los poseedores de la pequeña Master System ya pueden disfrutar de un juego al modo del Street Fighter 2. La calidad técnica que alcanza el cartucho, es justo la que cabía esperar de de esta consola, pués los gráficos tienen la calidad justa, y los movimientos son más rápidos que la mayoría de los que hemos visto. El sonido, sin embargo, podía haber alcanzado una mayor calidad dentro de las reducidas posibilidades de la Master System.
Un juego que puede divertirte, sin muchas pretensiones.

CARLOS F. MATEOS



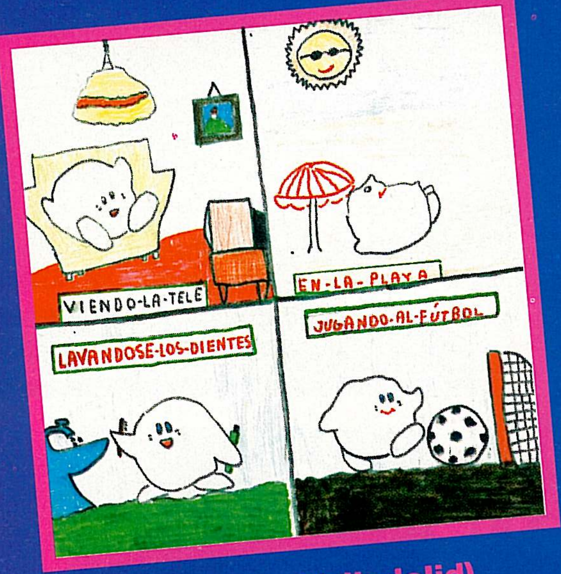








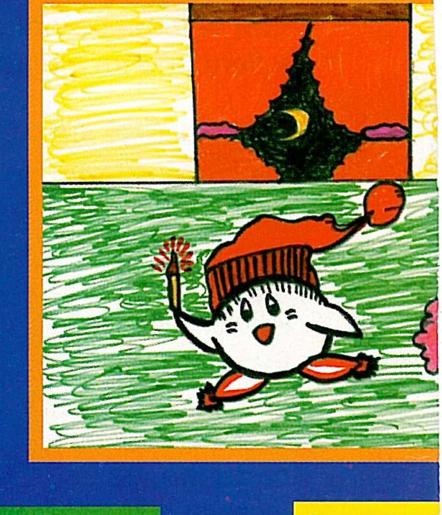
GANADORES DEL
KIRBY'S DREAM

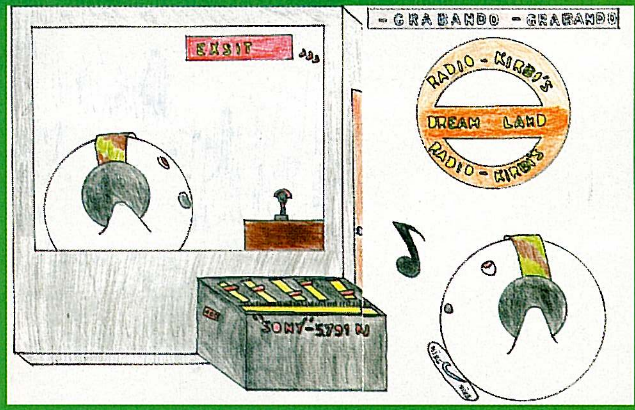


Angel Iglesias (Valladolid)



David Volpe (Alicante)

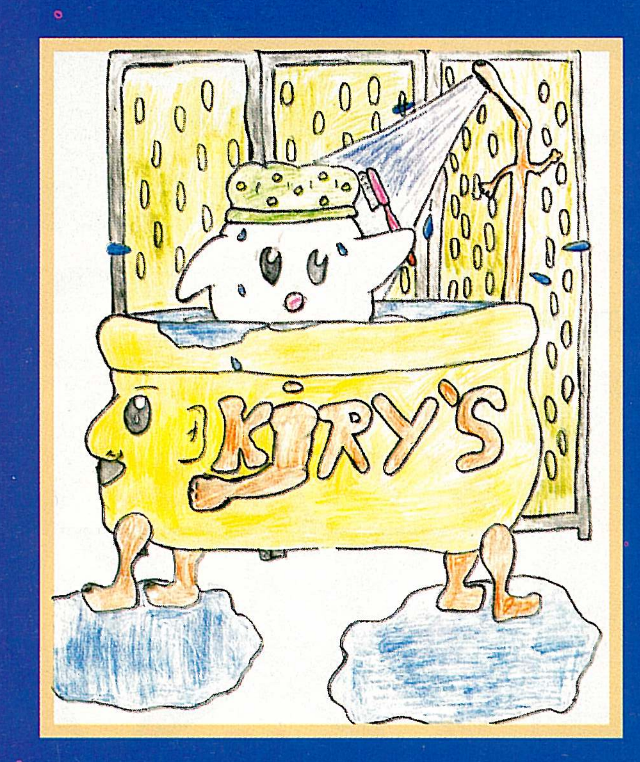




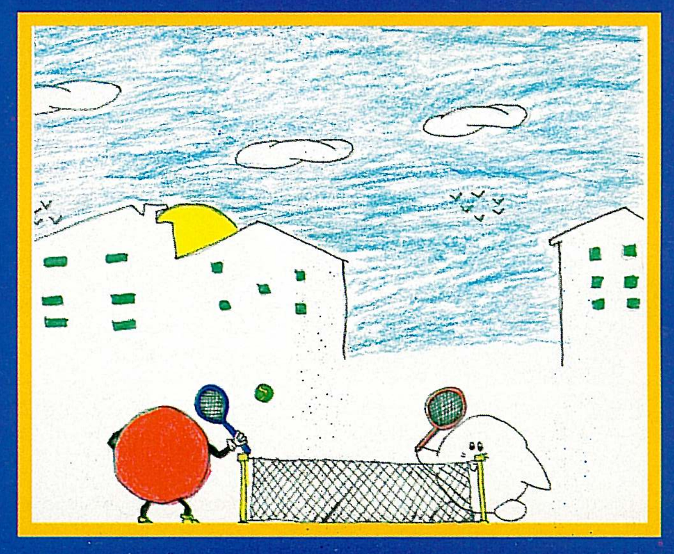
Carlos J. Escobar (Badajoz)



Brais Revaldería (Madrid)



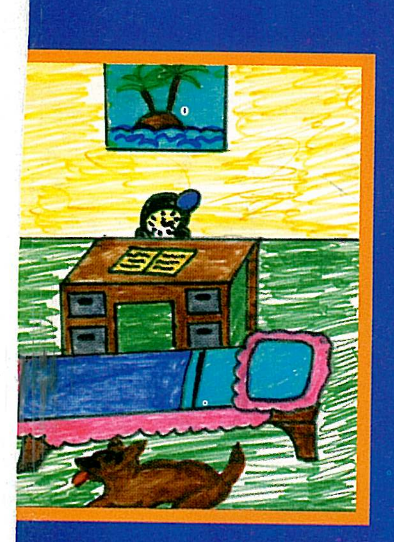
Benito Gomez (Barcelona)



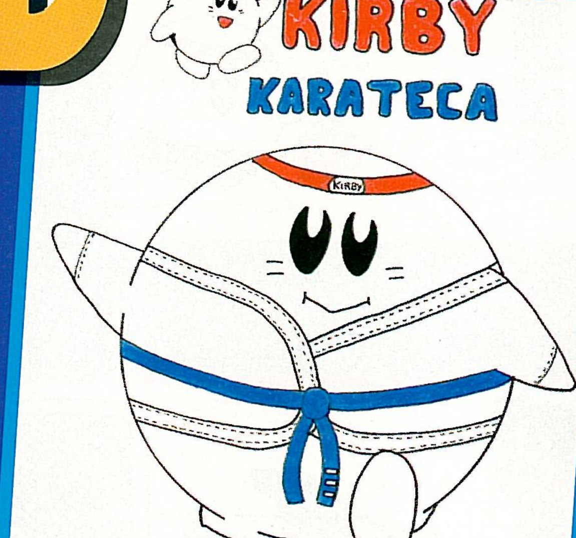
Antonio López (Madrid)



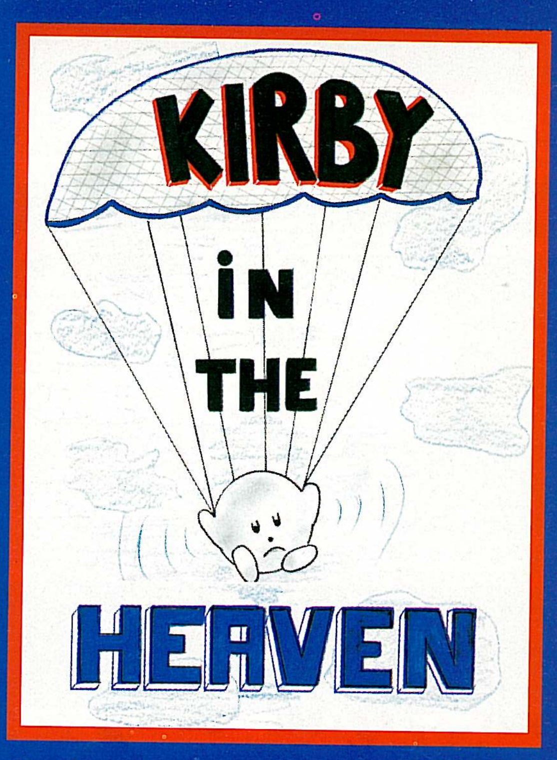
CONCURSO LAND



Diana Saralegui (Madrid)



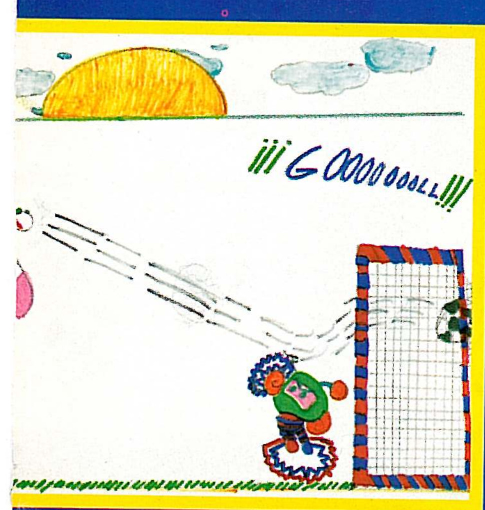
Eduardo Muñoz (Madrid)

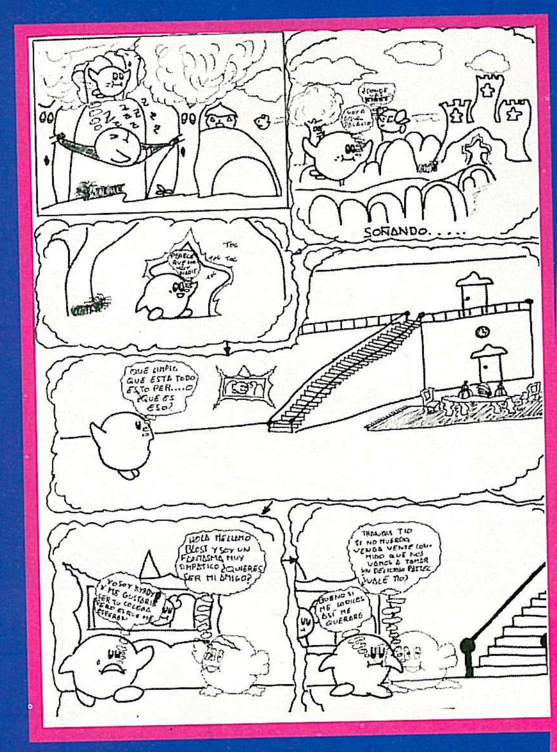


Carlos Bonet (P.de M)



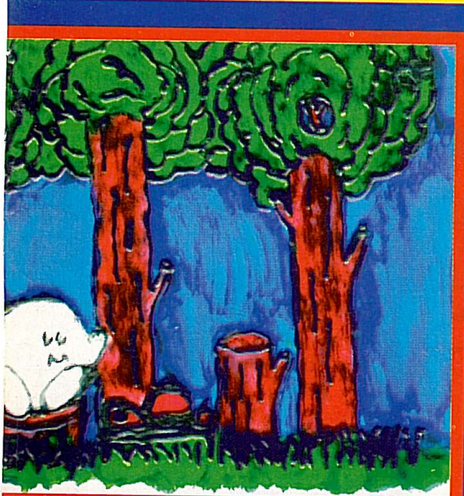
David González (Asturias)



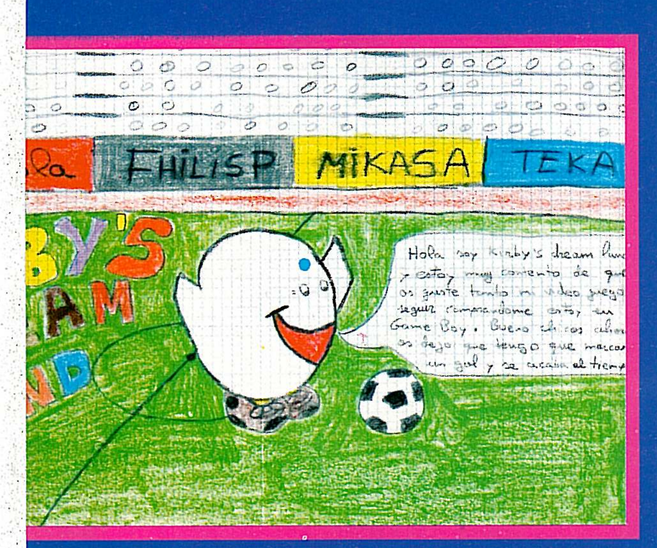




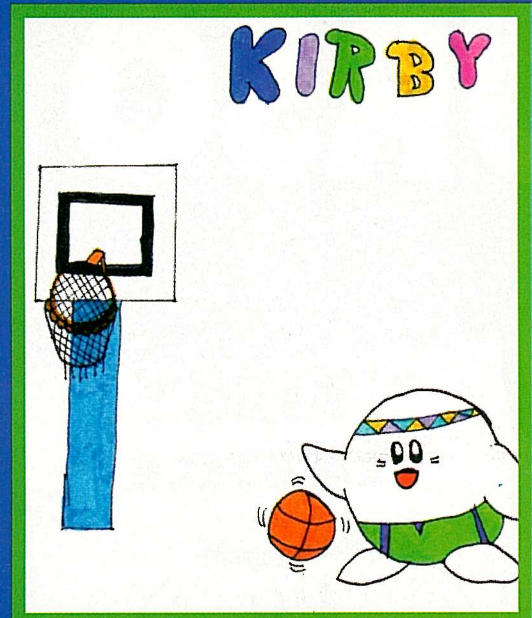
Conrado Escudero (Ciudad Real)



Borja del Moral (Madrid)

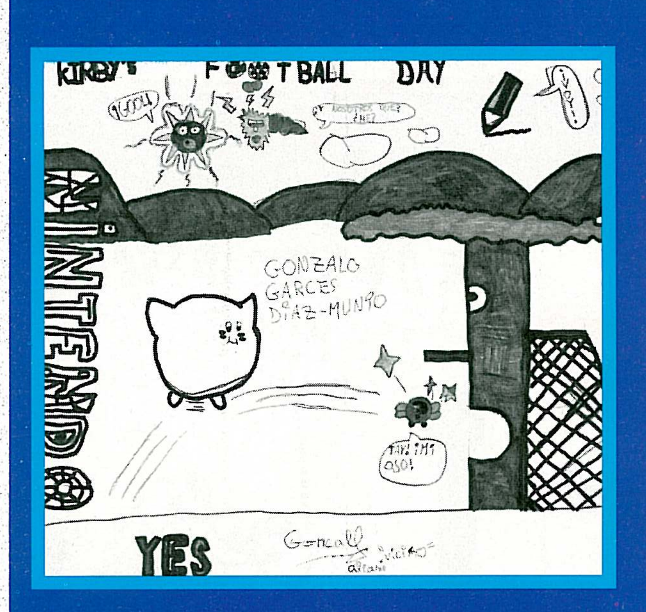


Jose Luis Romero (Madrid)



Abilia Martínez (Valencia)

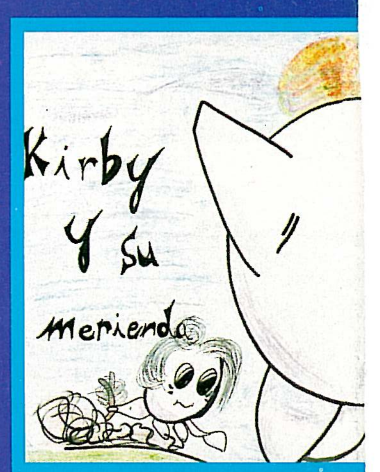
Carlos Galán (Zaragoza)



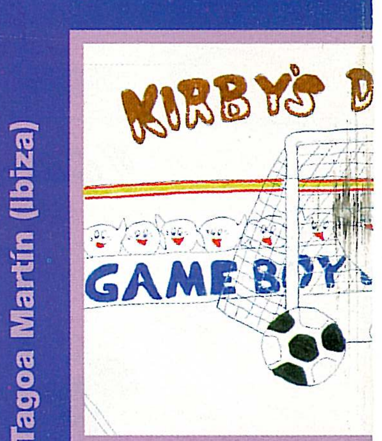
Gonzalo Garcés (Valencia)



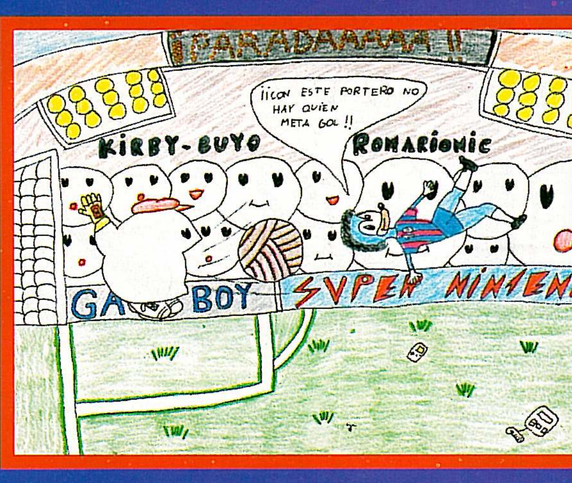
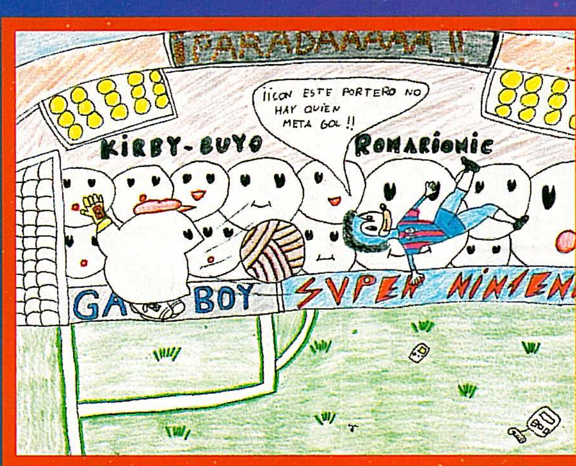
Jesús Sánchez (Toledo)



Virginia Puerto (IGui

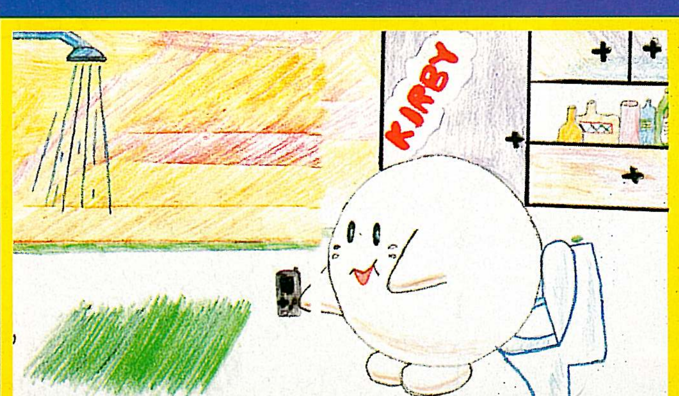


Tagoa Martín (Ibiza)

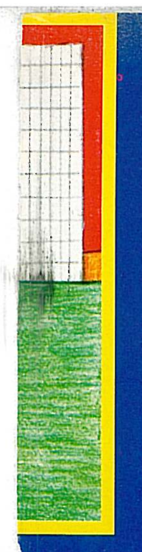
Jose Luis Velázquez (Ciudad Real)

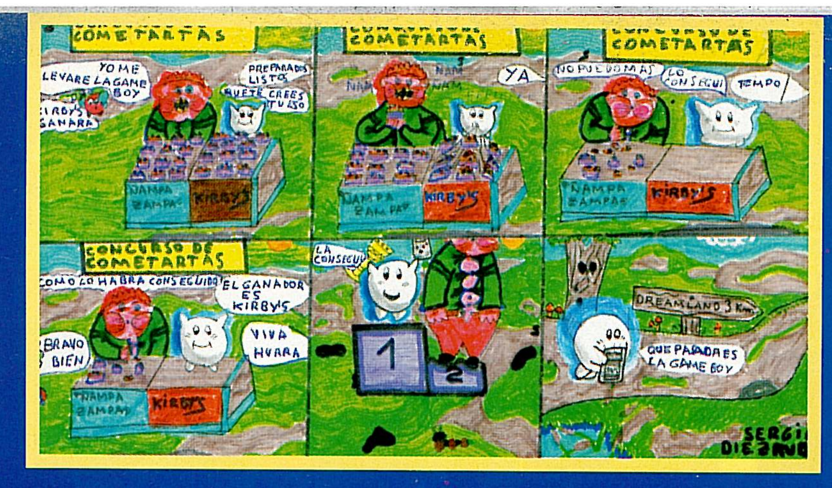
Iratxe Ugarte (Vizcaya)



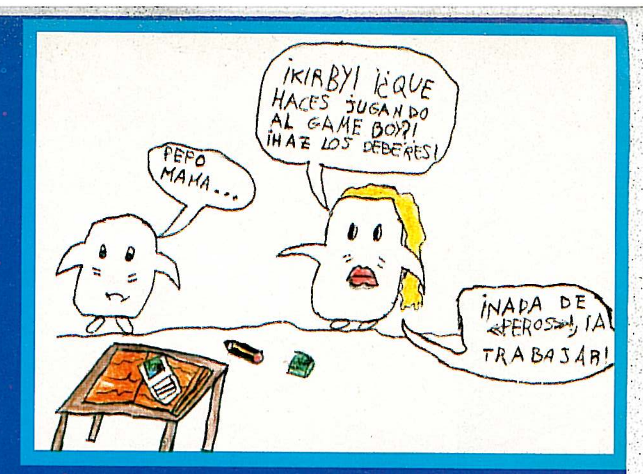
Jordi Grau (Barcelona)

Juan Luis Candela (A





Sergio Díez (Logroño)



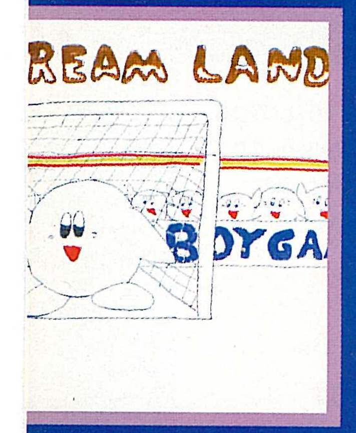
Juan Bigues (Alicante)

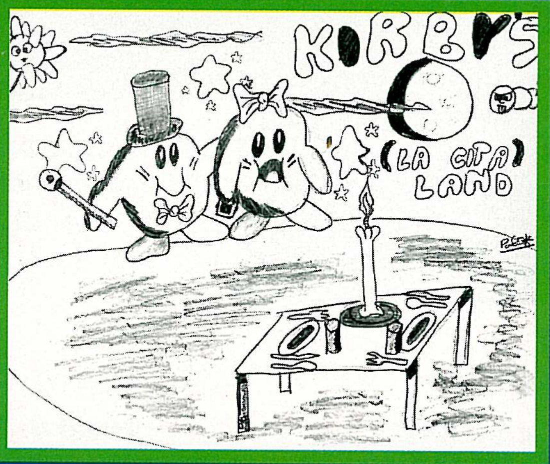
Ana Belén Hernández (Madrid)

Manuel Salgado (Lugo)

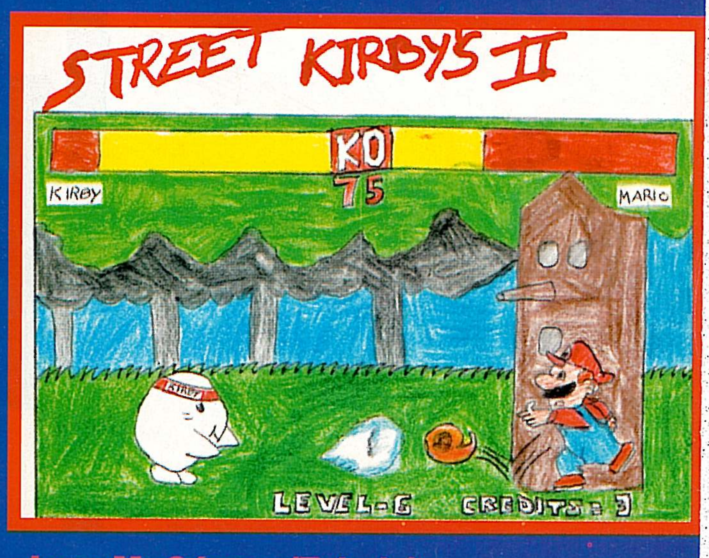


uzcoa)

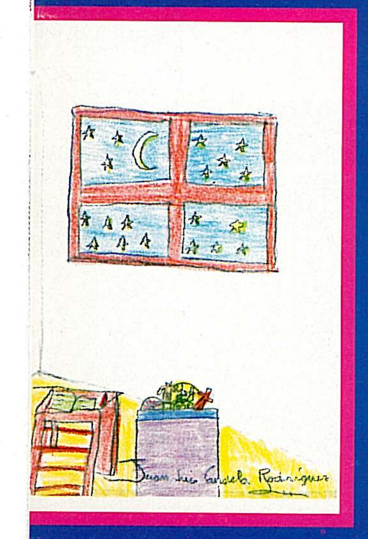




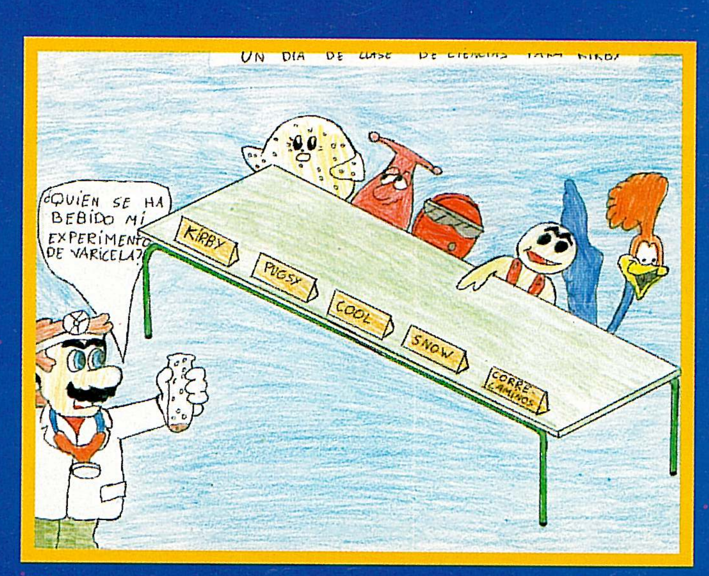
Pau Magrane (Tarragona)



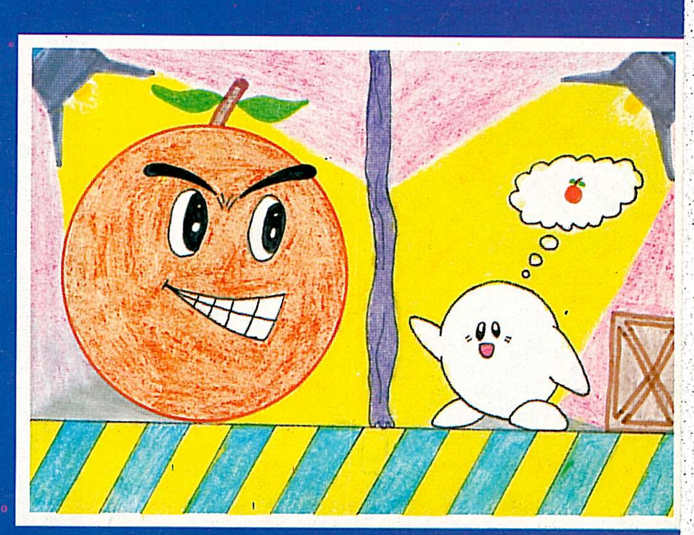
Juan M. Gómez (Toledo)



licante)

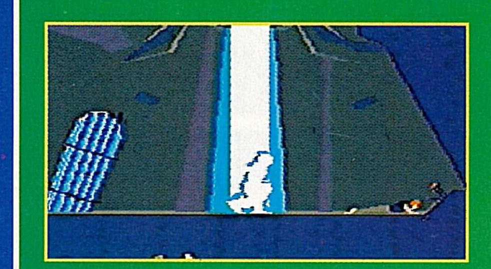


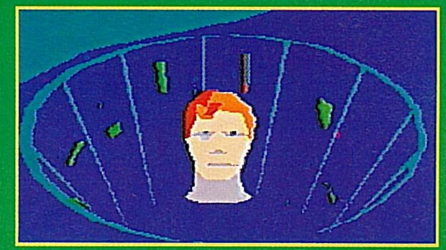
Oscar Tudela (Madrid)



Juan Antonio Rama (Jaén)

ANOTHER WORLD
■ MEGA DRIVE





Estos son los passwords de todas y cada una de las fases para esta fantástica aventura:

Nivel 1: LDKD
Nivel 2: HTDC
Nivel 3: TBHK
Nivel 4: HBHK
Nivel 5: BRTD
Nivel 6: TBHK
Nivel 7: TXHF
Nivel 8: LFCK

FLASHBACK
■ MEGA DRIVE



Esta aventura, que algunos titularon como la segunda parte del Another World, también tiene passwords:

Nivel 1: PIXEL
Nivel 2: BETSY
Nivel 3: STUDIO
Nivel 4: TOHO
Nivel 5: AKANE
Nivel 6: INCBIN
Final: CYGNUS

ROLLING THUNDER 3
■ MEGA DRIVE

En la pantalla en la que introduces los códigos, escribe GREED.
A continuación juega con Ellen.
Verás que ahora tiene los movimientos del héroe original del juego.

CODIGOS GAME GENIE

GUNSTAR HEROES

■ MEGA DRIVE



En todos los códigos que introduzcas, hay que meter primero el código maestro:

AJBT-AA5R Código maestro.
BDTT-CAF6 Empiezas con arma luminosa.



BXTT-CAF6 Empiezas con arma de caza.
CDTT-CAF6 Empiezas con arma de fuego.
AM2T-AA4N Siempre tienes 999 de vitalidad.

JUNGLE STRIKE

■ MEGA DRIVE

Con estos códigos de Game Genie, va a dar comienzo la batalla:

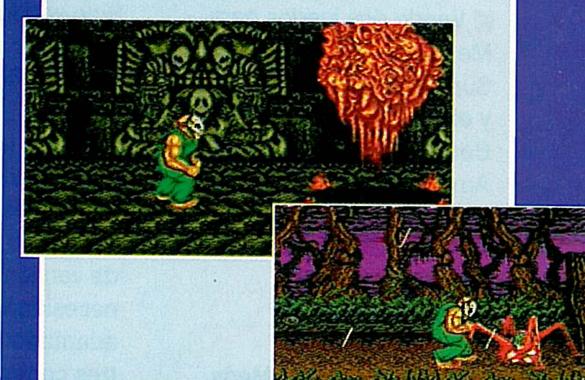


BGGA-GAEY: Empiezas en la campaña 10.
D5DT-GA7A: Vidas infinitas.
AXDA-GA3N: Fuel infinito.
AKFT-JA9C: Munición infinita.

SPLATTERHOUSE 3

■ MEGA DRIVE

Para conseguir que el juego sea aun más bestial, si cabe, introduce estos códigos:
DDBA-AA6A: Vidas infinitas
HHCA-BTVR: Las esferas valen cuatro veces más de lo normal
AT2A-AACY + LA2A-AAC6: Empiezas con 100% de poder
B45A-AA8C + B5ET-AA2L: El poder no se pierde cuando has sufrido la mutación y limpias la habitación de enemigos.
C4XT-EA7W: Tiempo infinito



GROUND ZERO TEXAS

■ MEGA CD



Para conseguir ver una pantalla secreta, pulsa consecutivamente C, B, A y Start, cuando los títulos de crédito salgan en pantalla.



MERCADILLO



Si quieres ver tu propio anuncio publicado en esta sección mándanoslo a:
OK SUPER CONSOLAS
MERCADILLO
Pza. Ecuador, 2 1ºB
28016 Madrid

■ Vendo dos juegos para Mega Drive:
Super Kick Off por 6000 ptas. y el World Class Leader Board por solo 5000 ptas.
Ambos juegos con caja e instrucciones.
Interesados preguntar por:
Antonio-Jesús.
Tlf. (93) 795-70-03
)

■ Cambio consola Mega Drive con el juego Street Fighter 2 (24 megas), una Game Boy con el Super Mario Land 2 y el Tiny Toon, por Super Nintendo con tres juegos. A ser posible que sean el Tiny Toon, el Super Mario Kart y el Super Mario World o Street Fighter 2.
Interesados preguntar por Javi:
Tlf. (93) 468-33-28

■Vendo cuarenta juegos para la videoconsola Super Nintendo. Entre ellos están el Drácula, el Pop ´n´ Twin Bee, el Street Fighter 2, y demás, por solamente 50.000 ptas.
Solo vendo todos juntos.
Preguntar por Andrés.
Tlf. (91) 858-13-00
)

■ Vendo la consola Mega Drive en su versión japonesa, que puede utilizar los cartuchos de versión PAL y de versión NTSC sin necesidad de ningún adaptador. Incluyo además tres control-pad, uno de ellos con seis botones, y además incluyo tres juegos. Los juegos son el Golden Axe III, el Alysia Dragoon III y el Rumnark. Todo esto por solo 30.000 ptas.
Preguntar por Carlos de las 13 a las 16 horas, y de las 19 a las 24 horas, de Lunes a Jueves.
Tlf. (964) 285-409
(964) 284-040

■Vendo la consola Master System II, con dos control-pad y cuatro juegos alucinantes como son el Alex Kidd, el Sonic 2, el Moonwalker y el Secret Comand por solo 10000 ptas.
Interesados preguntar por Andrés Carlos Méndez Perez al teléfono: (959) 37-25-44.
También puedes escribir una carta a la siguiente dirección:
C/ Padre Gómez 3, 2º izq.
Moguer 21800 (Huelva)
)

■ Cambio todos estos video-juegos para la videoconsola NASA:
Super Dragon Ball Z II, Tecmo Cup, Super Mario Bros 2, todos juntos por el videojuego de Super Nintendo Dragon Ball Z.
Interesados llamar al número de teléfono:
(93) 399-85-46.
Preguntar por Luis Miguel.

■Cambio la videoconsola Game Boy con los juegos Tetris, Snoopy, R-Type, Ninja Boy, Sper Mario Land 2, Battle of Unit Zeoh, y un pac de 22 juegos reunidos en un cartucho (Pipe Dream, Dr. Mario, Tennis, Maniac Motocross, Tasmania History, etc...), todo esto por el Mortal Kombat de la Super Nintendo o también por una videoconsola Game Gear, con algún juego.
Interesados preguntar por Fernando. Por favor, solo Vigo:
Tlf. (986) 333-373
)

■ Vendo un ordenador personal Amstrad CPC 464, de cassette, con cincuenta y un juegos, el manual de usuario y la guía para manejar el lenguaje Basic.
Todo esto por solo 30.000 ptas. negociables.
Nuevo son 69650 ptas.
Solo Madrid.
Interesados escribir a:
Daniel Repulla García
C/ Teruel, Nº 9, 4º A
28020 (MADRID)

■ Vendo cartuchos para la videoconsola Super Nintendo. Los videojuegos son: Street Fighter 2, con instrucciones y el U.N. Squadron, con caja e instrucciones.
Los dos por la ínfima cantidad de 13.000 ptas.
Interesados preguntar por:
Fernando (hijo).
Tlf. (967) 21-49-81
Llamar de las 16 horas hasta las 22 horas.
)

■ Hola a todos. Me llamo Oscar y me gustaría contactar con gente que posea una Master System 2, para intercambiar juegos, y a poder ser, comprar, vender, o cambiar juegos para la misma videoconsola, todo eso gratis.
También vendo el W. W. F. Steewl Cage para la Master System 2, a 4000 ptas. lo cual es un verdadero ofertón, pues el precio real es de 7000 ptas.
Animaos y llamad pronto al número de teléfono:
Tlf. (982) 18-70-28

■Vendo consola Nintendo * bits, con cinco videojuegos nuevos por solo 15000 ptas. Incluye dos control-pad.
Interesados llamar al número de teléfono:
Tlf. (93) 588-07-32
También podeis escribir a esta dirección:
C/ Zafiro Nº 18, 4º 2ª
Rubí (Barcelona)
)

■ Vendo la videoconsola Nintendo 8 bits, con la increíble cifra de cuatrocientos juegos, dos control-pad, pistola sin adaptador, televisión a color, con ocho canales, por la estupendísima cantidad de 210.000 ptas. El precio original es de alrededor de unas 231.875 ptas.
Interesados escribir a la siguiente dirección: D. R. Vaca de Castro Nº 14, piso bajo B.
Tlf. (958) 294-847
Solo Granada y provincias cercanas.
Llamar primero para pasar a recogerlo más tarde a la

dirección antes indicada.

■Compro la videoconsola Game Boy, por la cantidad de 5.000 ptas. a ser posible con algunos videojuegos.
También compro cartuchos para la videoconsola Super Nintendo, por 2.500 ptas. y vendo dos cartuchos de la videoconsola Nintendo 8 bits. por 3000 ptas. Los juegos son el Solstice y el Ghost´n Goblins.
Interesados preguntar por Fco. Antonio Gonzalez Fernandez, al teléfono:
Tlf: (959) 372-069.
)

■Vendo juegos de Mega Drive, entre los que se encuentran:
Sonic 2 al precio de 5000 ptas.
Ferrari Grand Prix, al precio de 6000 ptas.
Lotus Challenge, al precio de 4000 ptas.
Risky Woods, al precio de 4000 ptas.
También los cambio por cartuchos de Super Nintendo que vayan sobre carreras de coches o cartuchos que vayan sobre juegos de plataformas.
También compro cartuchos para la videoconsola Super Nintendo a los precios de 2500 ptas y 3000 ptas, como máximo.
Interesados preguntar por Francisco Antonio Gonzalez Fernandez, al teléfono:
(959) 372-069.
También puedes escribir a la siguiente dirección:
Bda. el Castillo, 6ª puerta
4º Izquierda.
Moguer 21800 (Huelva)

■Vendo videoconsola Master System 2, con cuatro videojuegos, un control-pad e instrucciones, al precio de 15000 ptas.
También vendo los videojuegos por separado al precio de 3000 ptas. cada uno.
Interesados preguntar por:
Javier.
Tlf: (981) 289-456
)

■Vendo videoconsola compatible con la Nintendo de 8 bits. en nuy buen estado.
Incluyo trece cartuchos que son :
Contra, Rush´n Attack, Castelvania, Life Force, Double Drible, Adventure Island, Bobi Kids, Los Picapiedra, P.O.W., Kabuki Quantum Fighter, Adventures of Bayou Billy, y un cartucho con 20 juegos en uno.
Lo vendería todo al precio de 45000 ptas, o lo cambiaría por una videoconsola Super Nintendo, con los videojuegos Mario World, y el Street Fighter 2 turbo, todo esto en buen estado.
Interesados escribir a esta dirección:
C/ Palma Nº 41
La campana (Sevilla)
C. Postal: 41429.
O llama a este número de teléfono:
419-92-93, con el prefijo 95, si llmais desde fuera de Sevilla.
Pregintar por Lorenzo, y dejar vuestro número de teléfono.

■Vendo tres videojuegos para la videoconsola de Mega Drive, con los títulos: Davis Cup, Super Kick Off y Leader Board, al precio de 7000, 6000, y 4000 ptas, respectivamente, pero si quieres comprar los tres juntos, te los dejo al precio de 15000 ptas.
También cambio el Davis CUp por el Aladdin o el NBA Showdown.
El Super Kick Off lo cambio por los videojuegos Summer Challenge, Olympic Gold, o Winter Olympics.
El Leader Board lo cambio por los videojuegos Sunset Riders o el NHL Hockey 94.
Todas las ofertas son negociables.
Llamar de 8 a 9:30, o durante el fin de semana.
Interesados escribir o llamar a:
Tlf: (93)795-70-03.
Antonio Jesus Moreno Mojica
C/ Gandí Nº *, 3º A
Arenys de Mar 08350
(Barcelona)

■Vendo videoconsola Master System 2, con los videojuegos: Sonic, Global Gladiators y Alex Kidd, incluído en la memoria de la consola, al precio de 17000 ptas.
También cambio la videoconsola con todos los accesorios y los juegos por la Nintendo de 8 bits. con los videojuegos Super Mario Bros 1, Super Mario Bros 2, y Super Mario Bros 3.
Preguntar Viernes, Sábados y Domingos, de 7:30 a 9:00 horas por Ruth, al teléfono:
(927) 21-25-16 (Cáceres).

■Cambio la consola Mega Drive con nueve videojuegos: Mortal Kombat, Street of Rage 2, World of Ilusion, Tiny Toon, James Pond 2, Teenage Mutant Ninja Turtles, Shinobi, Sonic 1 y Sonic 2. Todo esto por una videoconsola Super Nintendo que tenga cuatro o más videojuegos. También vendo el Street Fighter 2 Super Champion Edition.
Los interesados deberán llamar al teléfono:.
Tlf: (91) 565-17-65
Preguntar por Enrique
)

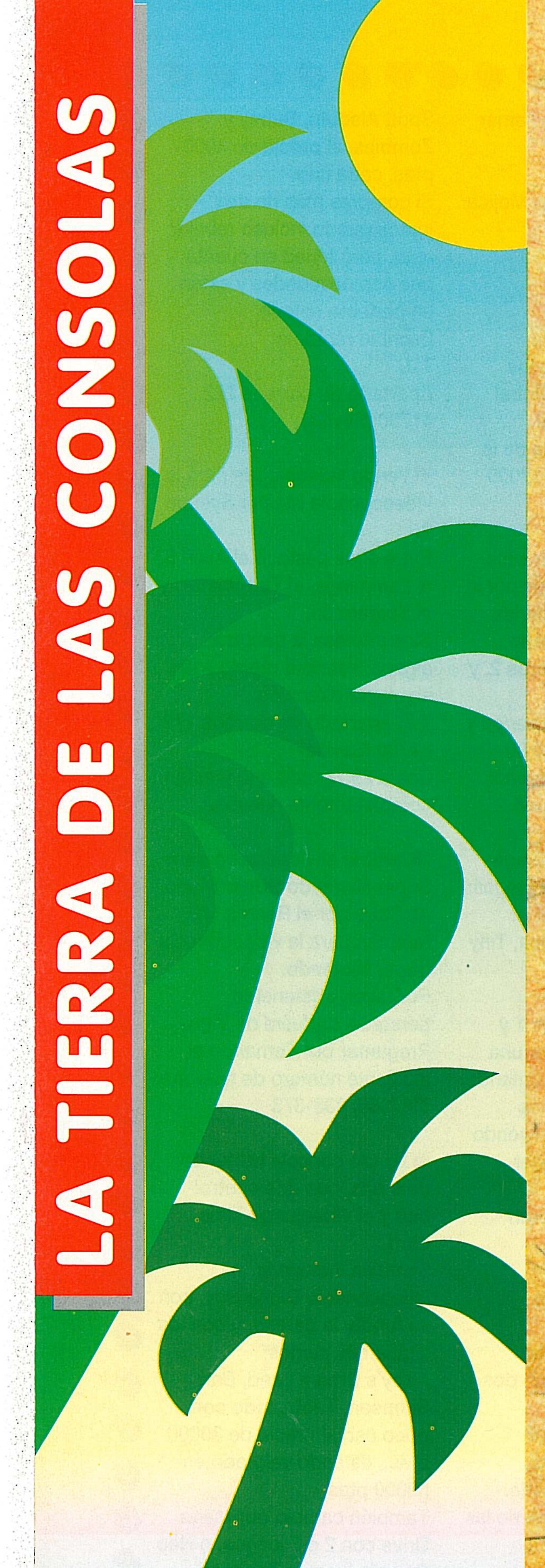
■Vendo videoconsola Nintendo de 8 bits. con dos control-pad y seis videojuegos, al módico precio de 15.000 ptas.
Todo en perfecto estado.
Preguntar por Jose desde las 19 horas en adelante al número de teléfono:
(943) 368-897

■Vendo videojuegos para la consola Mega Drive:
Mortal Kombat, Jungle Strike, Jurassic Park, Sonic 2, Flashback, Shinobi 3, Cool Spot, Aladdin, Bubsy y Zombies, al precio de 4000 ptas. cada uno.
Si compras más de tres juntos puedo incluso rebajar algo, pero tened en cuenta que son novedades y están en perfecto estado.
Escribid rápido a:
T.J.
Apartado de correos 272
41700 (Sevilla).

■Vendo videojuegos para la videoconsola Master System 2.
Entre ellos destaco el Alien 3, el Lemmings, el Terminator, y el Spiderman.
Sios interesa la ganga a alguno, escribid rápido a la siguiente dirección:
T.J. Apartado de correos 272
41700 (Sevilla)
Son a 2500 cada uno y están completamente nuevos.

■Cambio el videojuego para Super Nintendo SUper Mario All Stars por el Ranma 1/2, también para la videoconsola Super Nintendo.
Por favor, abstenerse personas de fuera de Vigo.
Preguntar por Fernando al siguiente número de teléfono:
Tlf: (986) 333-373

■Vendo consola Nintendo de 8 bits, con dos control-pad y el videojuego Time Lord.
También incluyo la videoconsola Game Boy, con su funda, la batería, y con los siguientes juegos:
Kirby´s Dream Land, Bart Simpson, Tetris, todo con poco uso al precio de 30000 ptas., estando valorado en 50000 ptas.
También cambio por Mega Drive con 2 ó 3 juegos, o Neo Geo sin juegos. También puedo cambiar por Game Gear con juegos. Interesados preguntar por:
Marcos;
Tlf.: (982) 167-994.
Urge. Llamar solo por las noches.



Debido a la arrasante aceptación que tuvo el mes pasado la convocatoria de Bola de Dragón, este mes os ofrecemos una segunda entrega de vuestras obras de arte, porque si, porque sois unos artistas con esto de los rotuladores, lapiceros y ceras. Esperamos de corazón que se encuentre el tuyo entre alguno de ellos...

Mª ESTHER NEMESIO RUIZ de Madrid, nos demuestra que no sólo existen Goku y Son Gohanda en la serie, y que hay otros personajes, como C-16, que aportan su granito de arena.



GONZALO DE LA FRAGUA, de Barcelona, nos trae un dibujo de Vegeta con cara de pocos amigos, y peinado a lo afro.



Los más pequeños también tienen derecho a entrar en esta sección, y así lo demuestra **MANUEL MASSIP GARCIA,** de Cádiz, que con sólo siete añitos nos ha mandado este fantástico dibujo.



RICARDO DE LA PAZ BLANCO, de Madrid, nos ha mandado este fantástico dibujo de Son Gohanda mirando hacia el horizonte.

RAIMUNDO MUÑOZ SANCHEZ de Córdoba: Son Gohanda es el mejor personaje de la serie. A nosotros nos parece lo mismo Raimundo.





MARCIAL SANCHEZ MONTERRUBIO, de Madrid, nos manda una instantánea de Goku en plena acción, utilizando la técnica de Kaito.

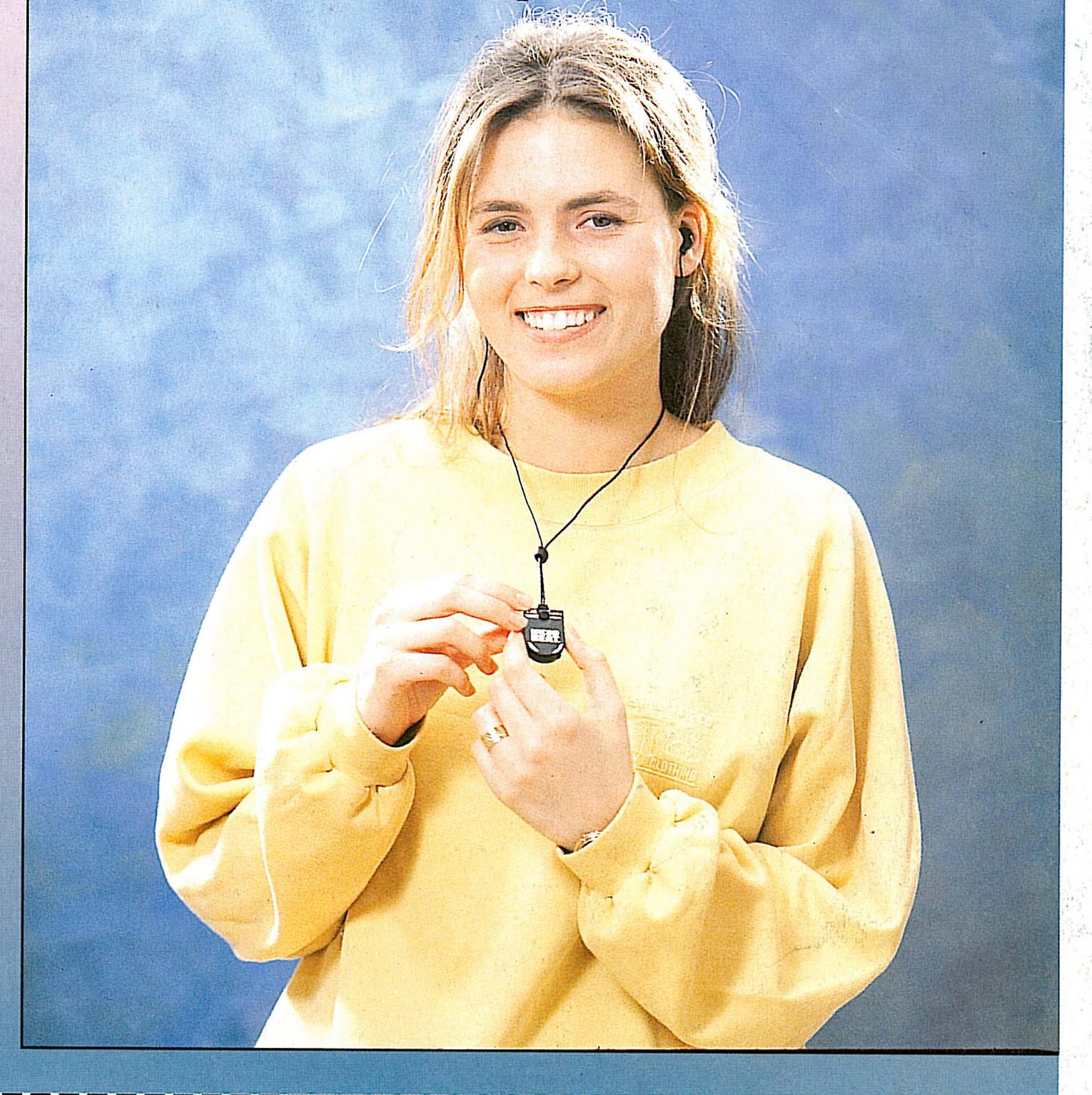
Otro mes más, y todavía no se nos han acabado las ganas de que nos sorprendais con vuestros dibujos. Solamente deciros que si quereis participar en esta sección, enviad vuestros dibujos a:

LA TIERRA DE LAS CONSOLAS.
SUPER CONSOLAS.
Pza. Ecuador 2. 1ß B
28016 MADRID


TODOS LOS MESES TE
ESPERAMOS EN EL
KIOSKO CON:
LA INFORMACION
MAS ACTUAL Y VERAZ
SOBRE EL MUNDO DEL
VIDEOJUEGO.
LA DEMO MAS
ENRROLLADA DEL
MOMENTO.
UN COLECCIONABLE
SOBRE TODO LO QUE
DEBES SABER DE
"INFORMATICA
HARDWARE &
SOFTWARE" Y
MUCHO MAS...
¡ANIMATE! TIENES UN CITA
CON OK PC, LA REVISTA DE
LOS VIDEOJUEGOS DE PC
MANIAC MANSION2
(THE DAY OF THE TENTACLE)
SE DESATA LA LOCURA
Un dispositivo de nueva generación: EL CD-ROM.
revista de videojuegos de PC Año II • Nº 13
LA SEDUCCION HECHA POSTER: COBRA MISSION
PISTAS Y TRUCOS DE: LOST IN L.A. THE SUMMONING
videojuegos de PC Año I • Nº 16
Año II • Nº 10

¡La radio más pequeña del mundo!

para los suscriptores de OK Super Consolas



FM Tiny Turner es una extraordinaria radio de FM que se está haciendo muy popular por su increíble tamaño y la calidad de su sonido, propia de receptores más voluminosos.

La puede utilizar en cualquier circunstancia, incluso haciendo deporte, ya que su peso (¡23 gramos!) hace que tan sólo su espectacular audición sea perceptible: lo demás como si no existiera.

Se controla mediante un selector de sintonía automático, que cambia de emisora mediante una simple pulsación.

Incluye unos micro auriculares de gran calidad cuyo cable funciona también como antena.

¡No deje escapar esta oportunidad!

Oferta válida únicamente para España

OK Super Consolas

Oferta válida hasta el 30-6-94 o hasta agotar existencias

Deseo suscribirme a la revista **OK Super Consolas** por el periodo y modalidad de pago que indico.

NOMBRE ______ **1er. APELLIDO** ______

2º APELLIDO ______

DOMICILIO ______ **NUMERO** ______ **PISO** ______

C. POSTAL ______ **CIUDAD** ______

PROVINCIA ______

EDAD ______ **CIF o NIF** ______ **TELEFONO** ______

PRECIO DE ESTA SUSCRIPCION

☐ **POR UN AÑO**
4.200 Pta. 12 envíos más el REGALO, incluidos los gastos de envío. La suscripción por un año comprende 12 números sencillos a 350 Pta.

NOTA: Las personas que renueven la suscripción se beneficiarán de la oferta en vigor.

FORMA DE PAGO

☐ **CONTRA-REEMBOLSO**

☐ **CHEQUE** a nombre de **MULTIPRESS, S.A.** adjunto a este boletín

TARJETA

☐ VISA ☐ 4B ☐ MASTER CARD

☐ CAJA MADRID ☐ TARJETA 6000

Nº ______/______/______/______

Caduca ______199______ MES Y AÑO

FIRMA
(imprescindible en pago con tarjeta)

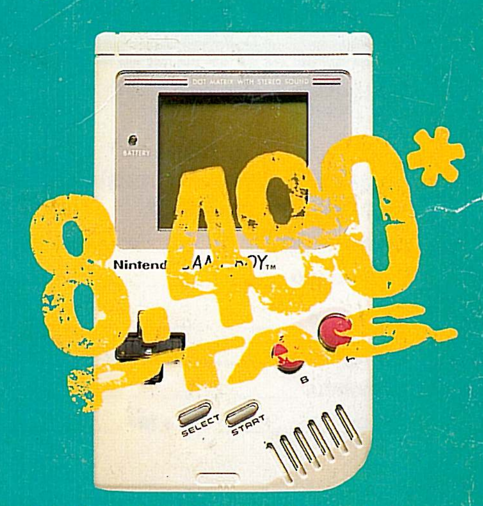
Envíe este cupón a: MULTIPRESS, SA. Pza. República Ecuador, 2. 28016 MADRID Tno: (91) 457 53 02 Fax: (91) 457 93 12

ESTE NO SE ENTERA

El forma parte de una minoría muy aburrida. Todavía no tiene su GAMEBOY.

Aún no se ha enterado de que por sólo **8.490 ptas.*** puede tener en sus manos la máxima acción, la máxima diversión y la máxima jugabilidad.

¿Tú también eres como él?



* PVP recomendado. IVA incluido.



Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID